LEGO

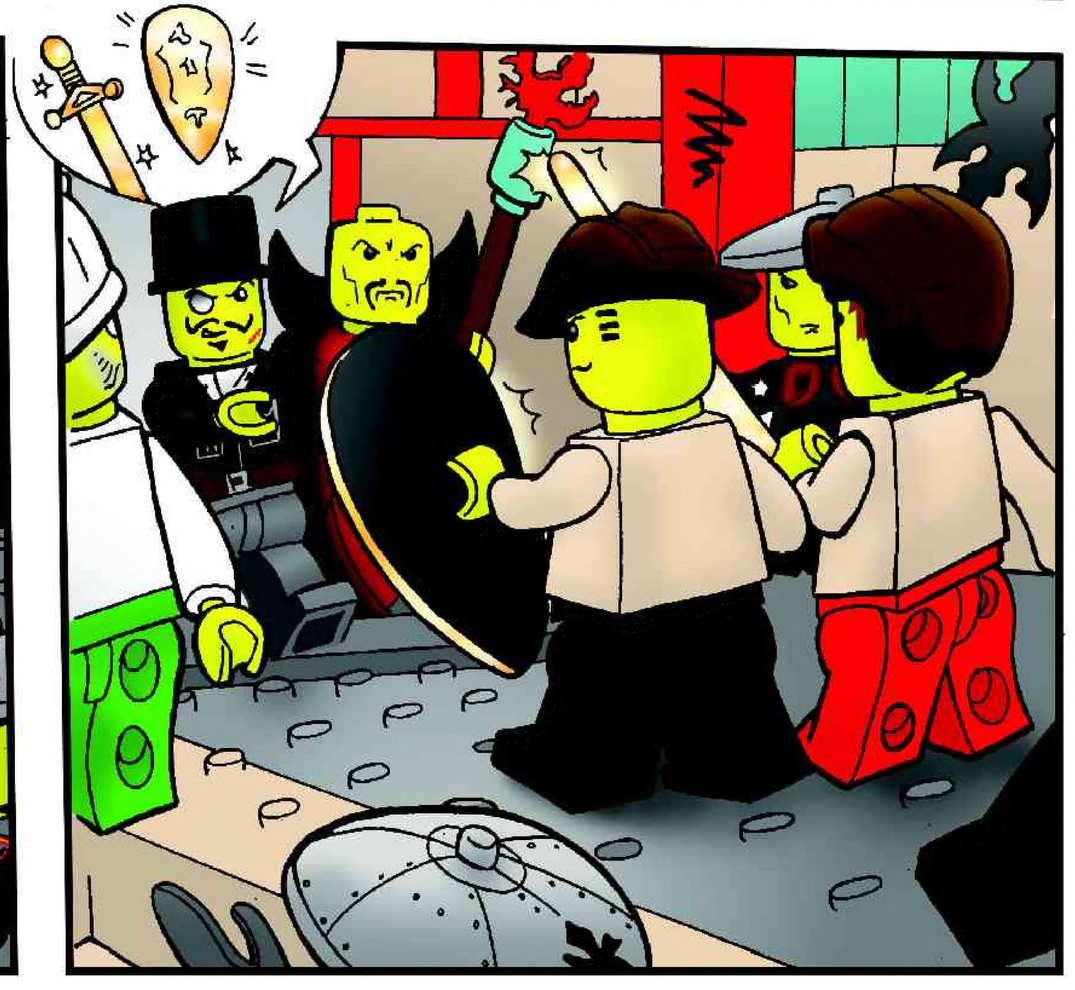
ORIENT EXPEDITION

7419

4209874

BRUM
WAH

PAW
HHiiii



1 2 3

DUNK DUNK

SLAM

RAAAHH

PLING

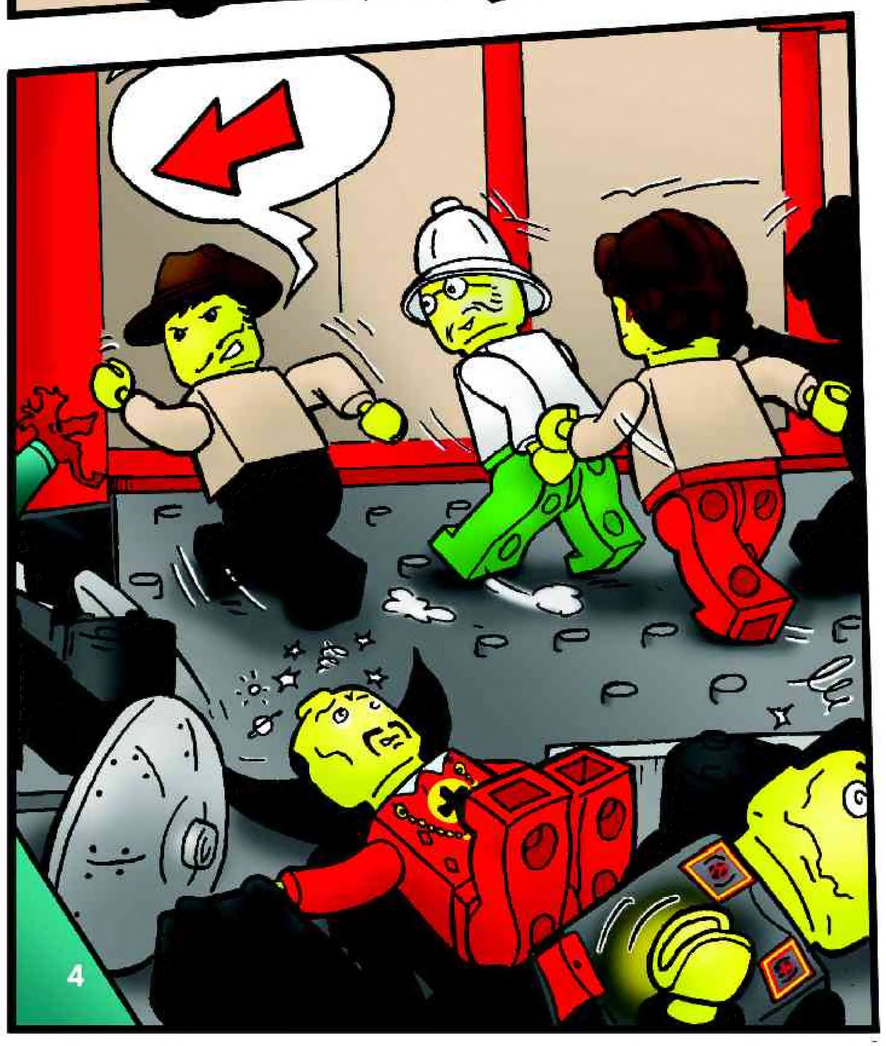
AAAAA

JAAAARR

SYONI

AAAAH!
WUUP

PLONK



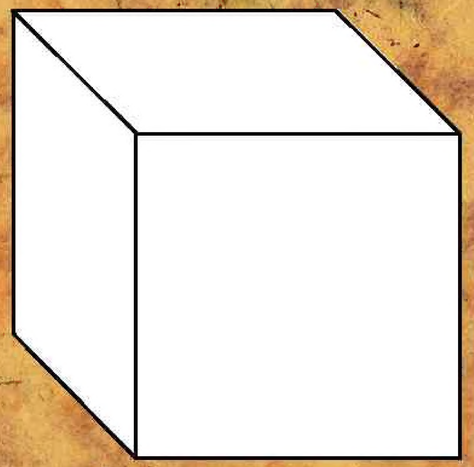
KLIK

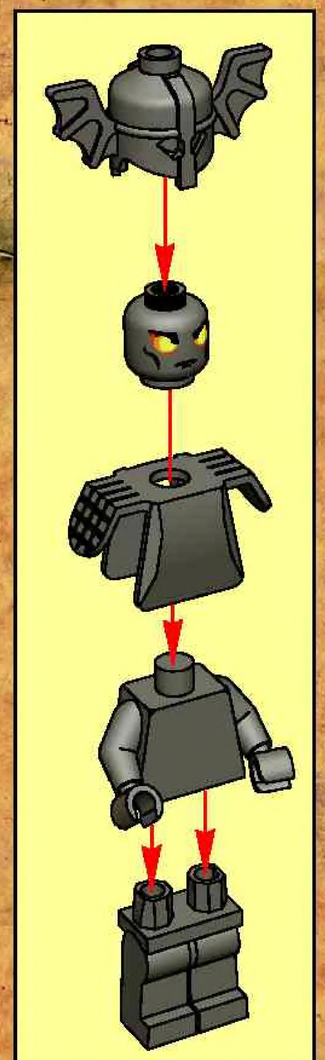
HUURRAA

SWIP

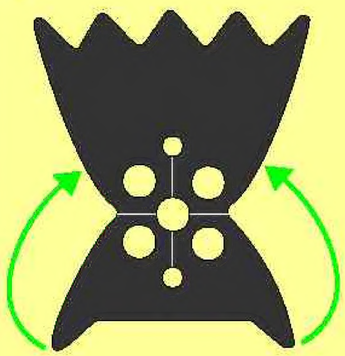
TAM TAM

IRRR





1



2

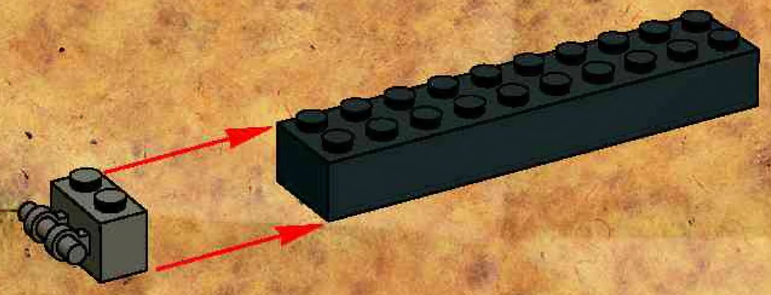
3

2

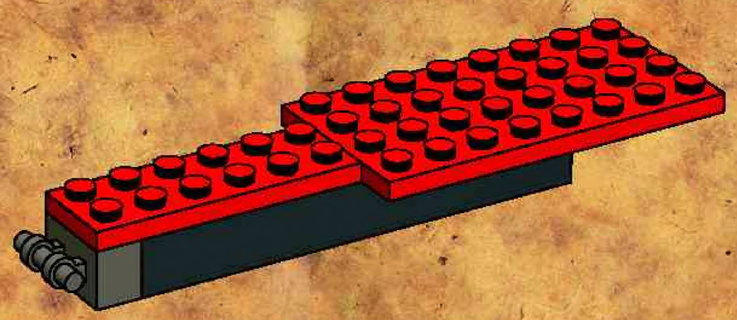
1

3

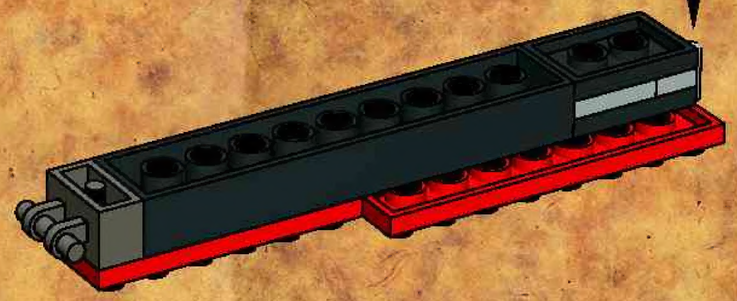
1



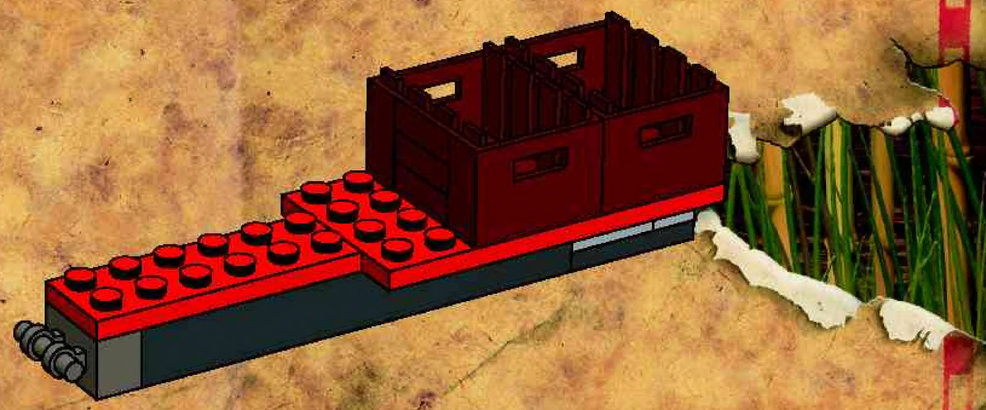
2



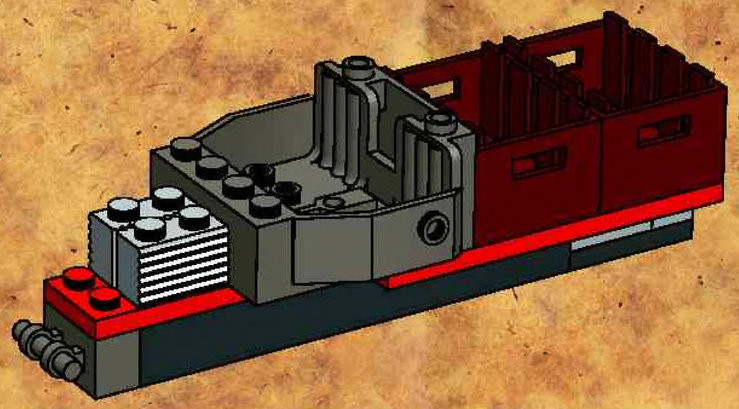
3



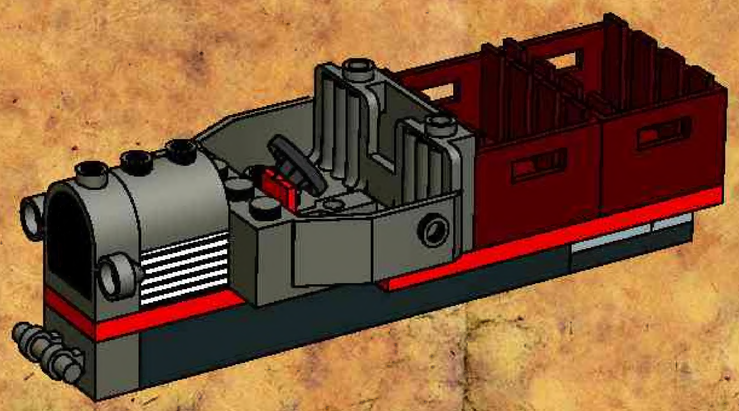
4



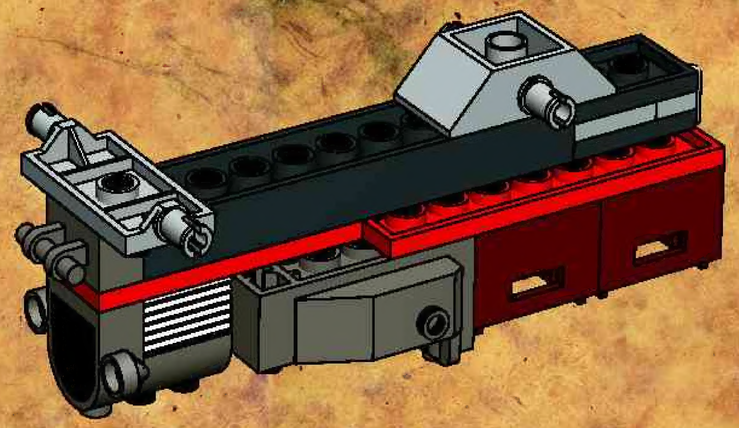
5



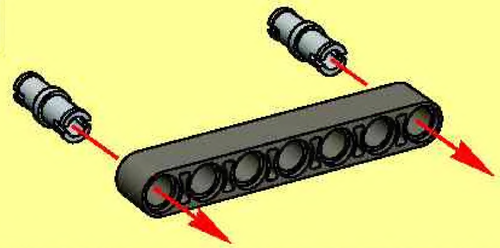
6



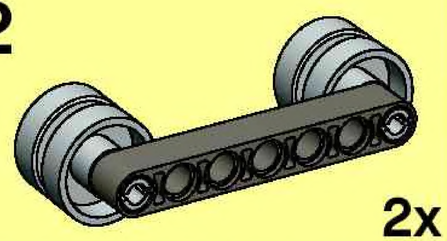
7



1

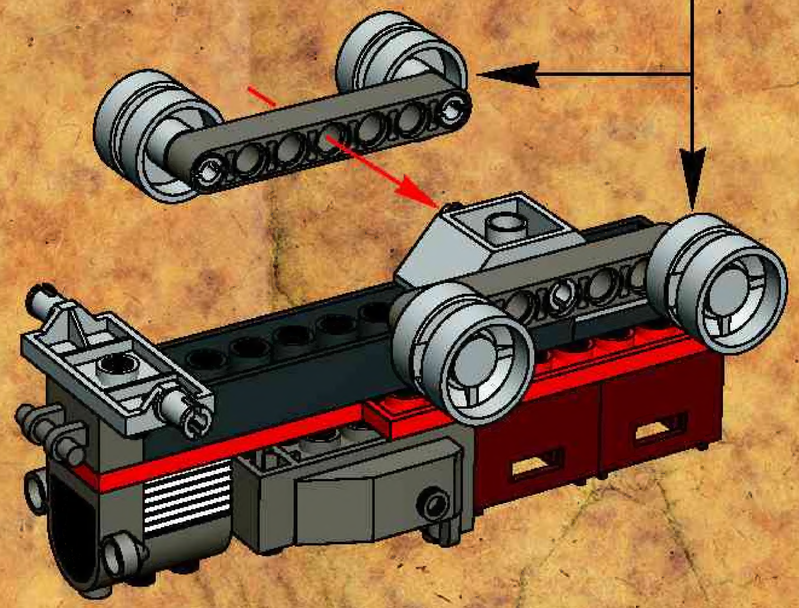


2

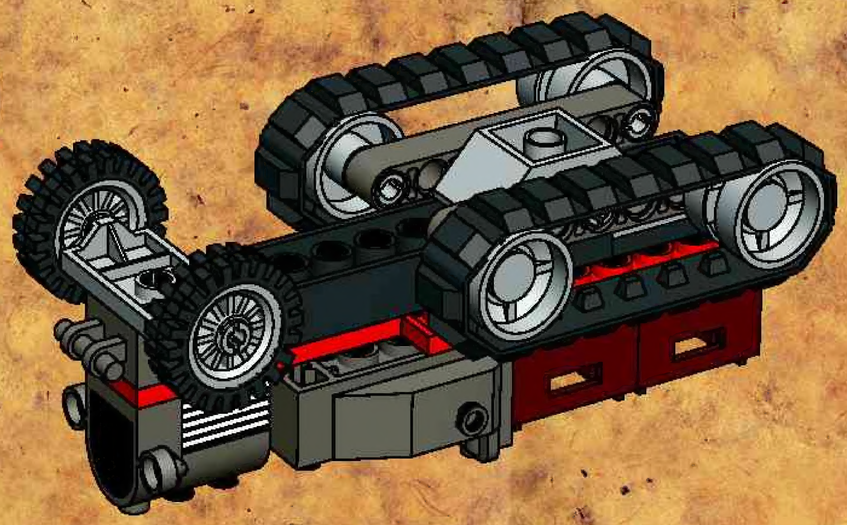


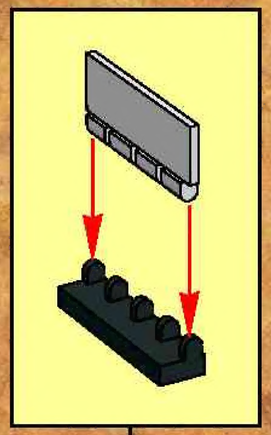
2x

8

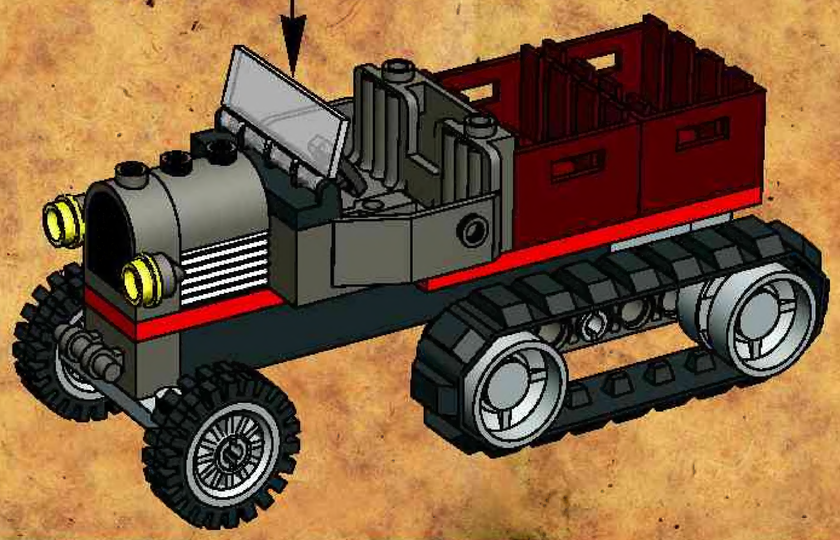


9

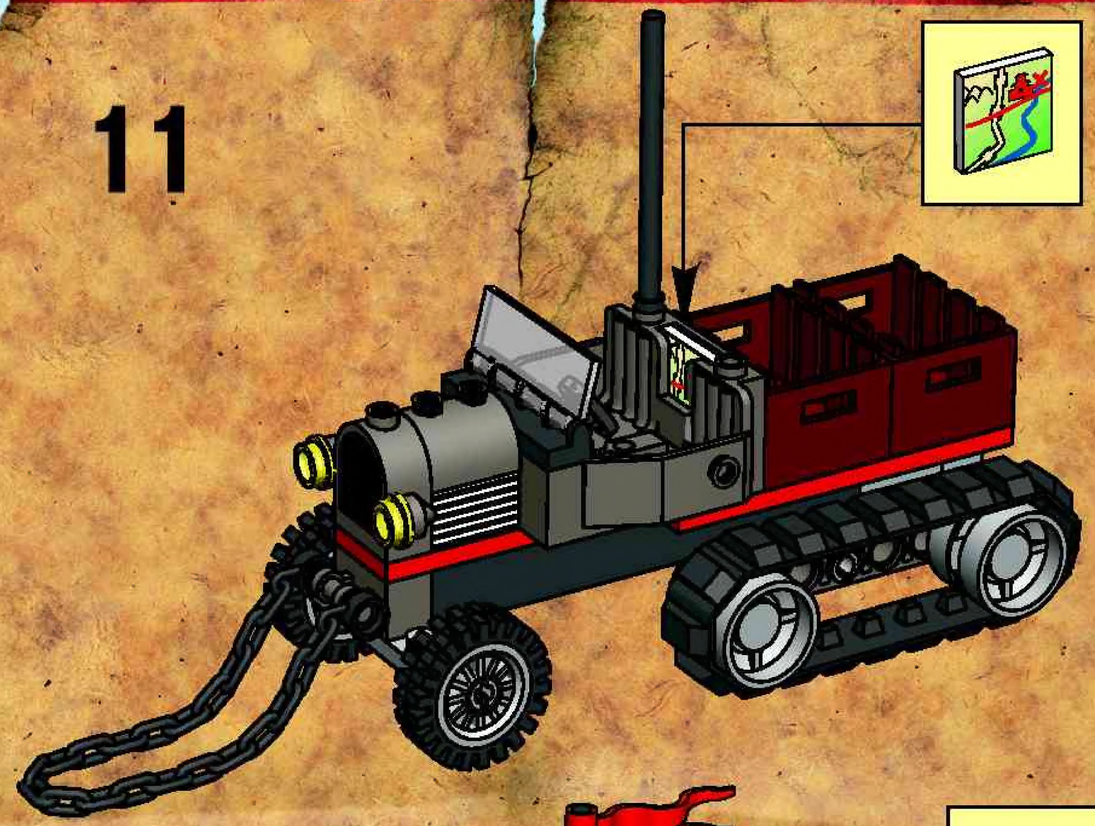




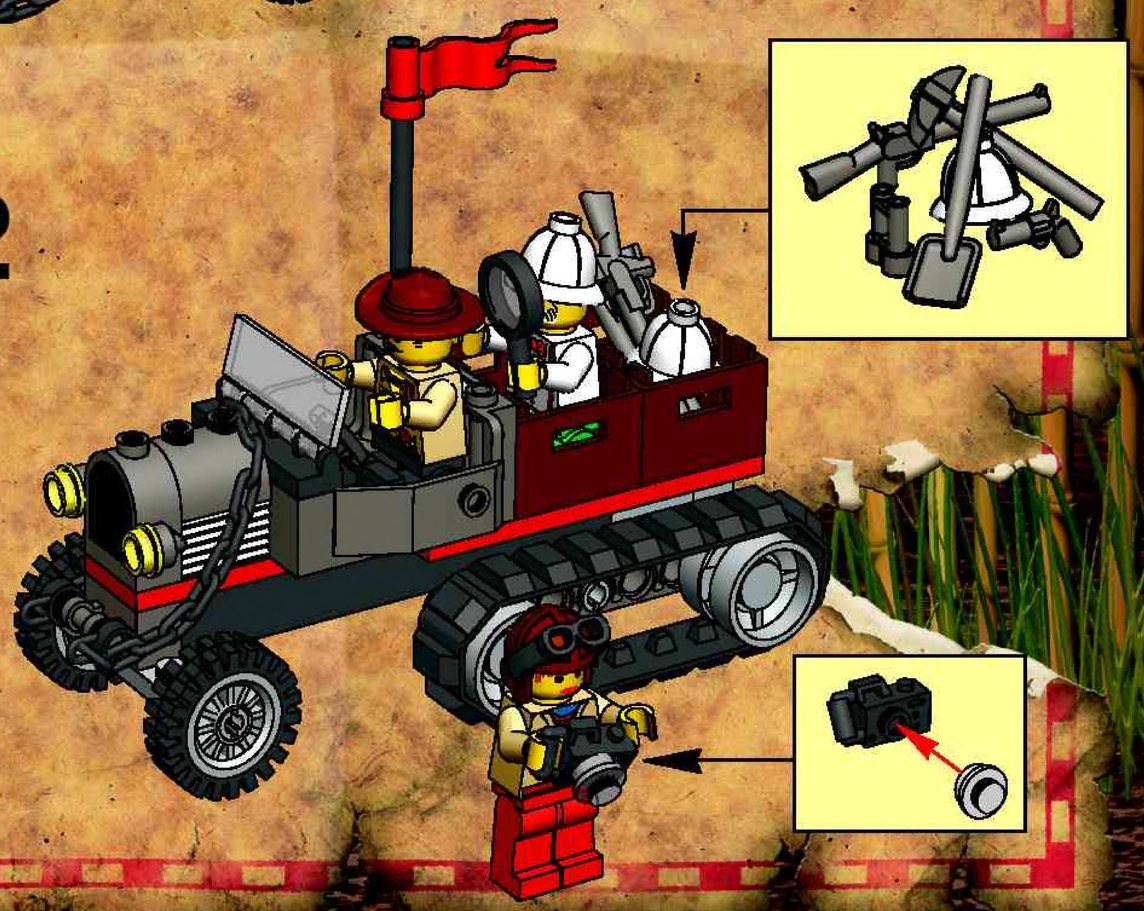
10



11



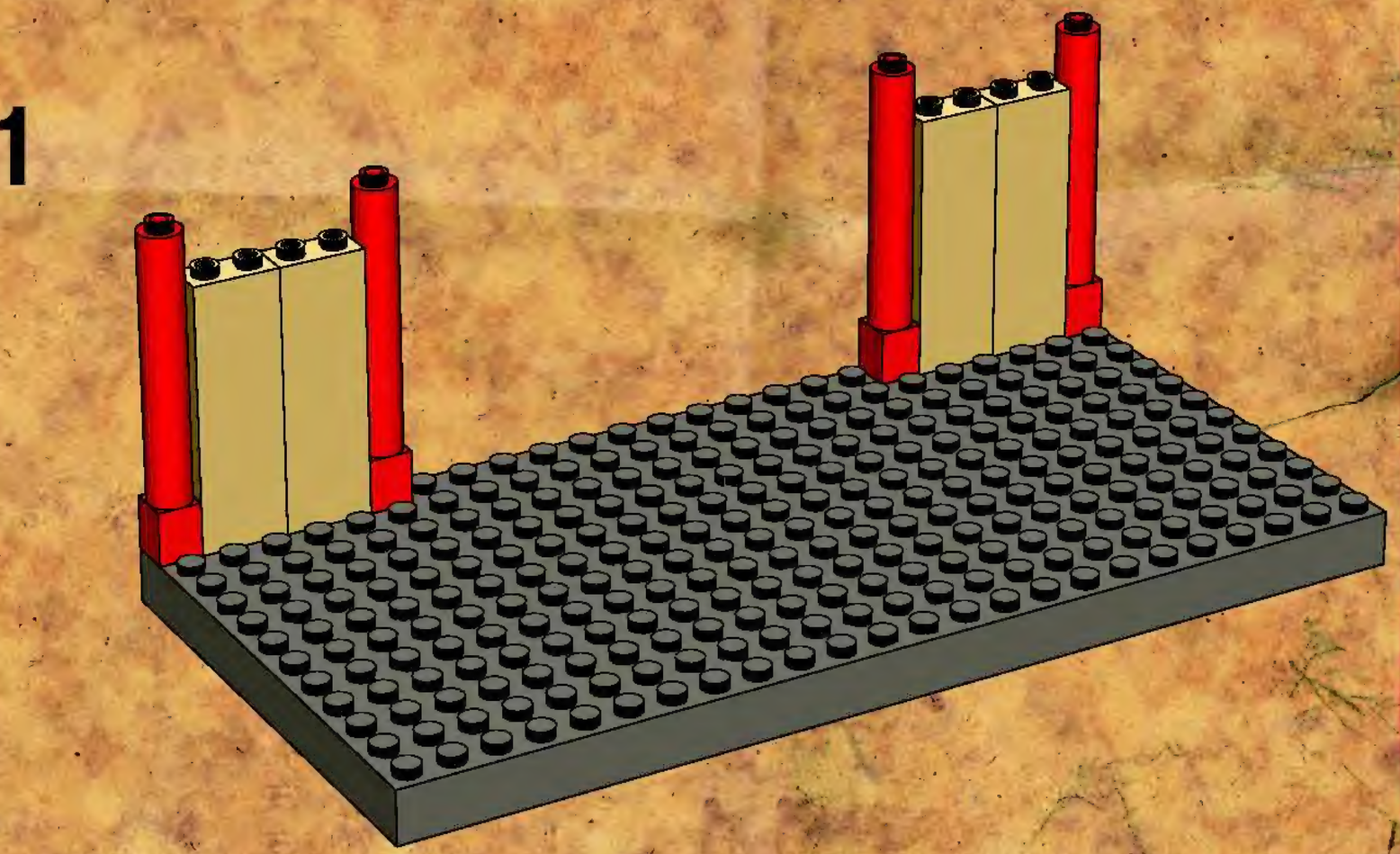
12



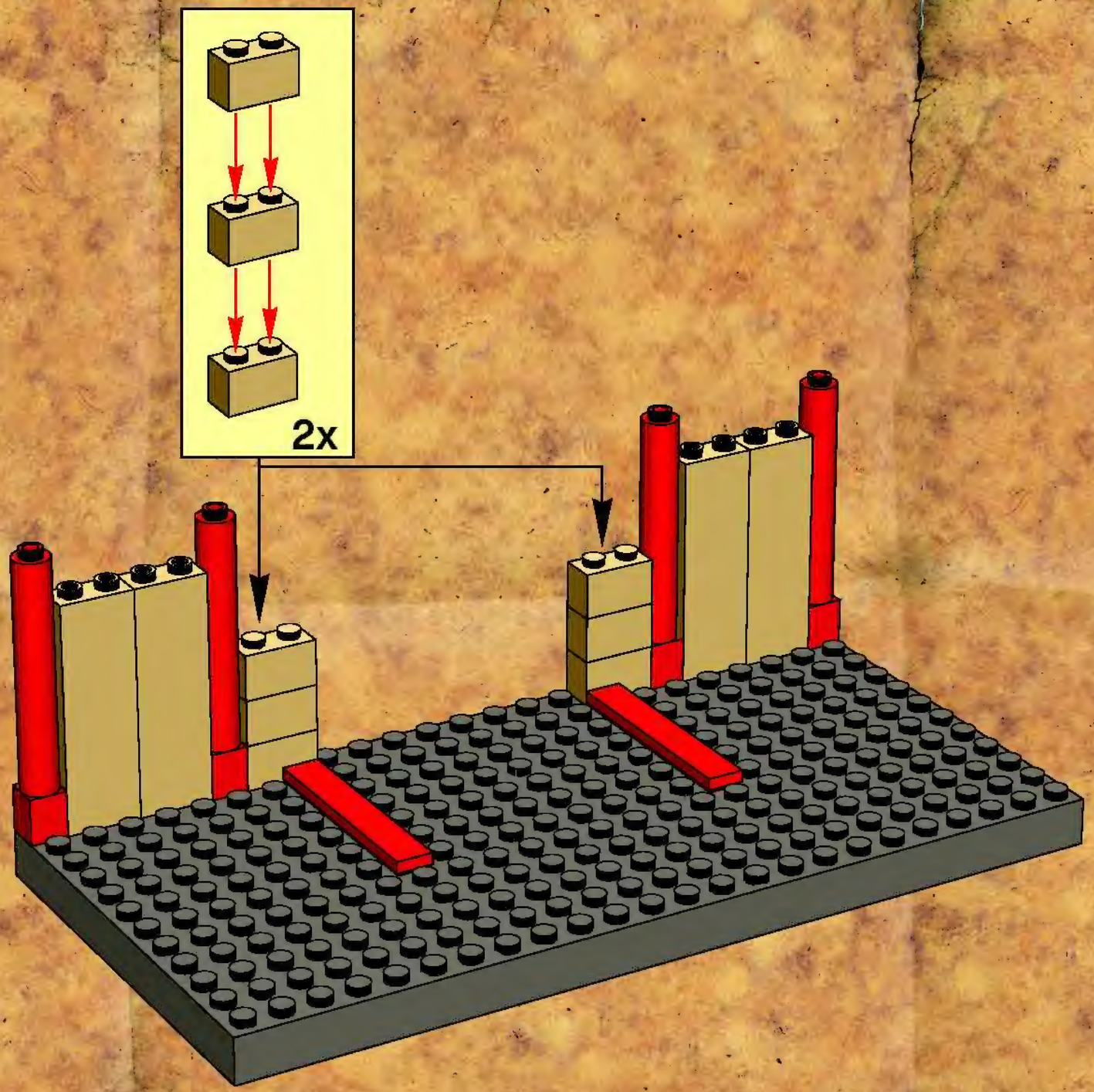
1

2

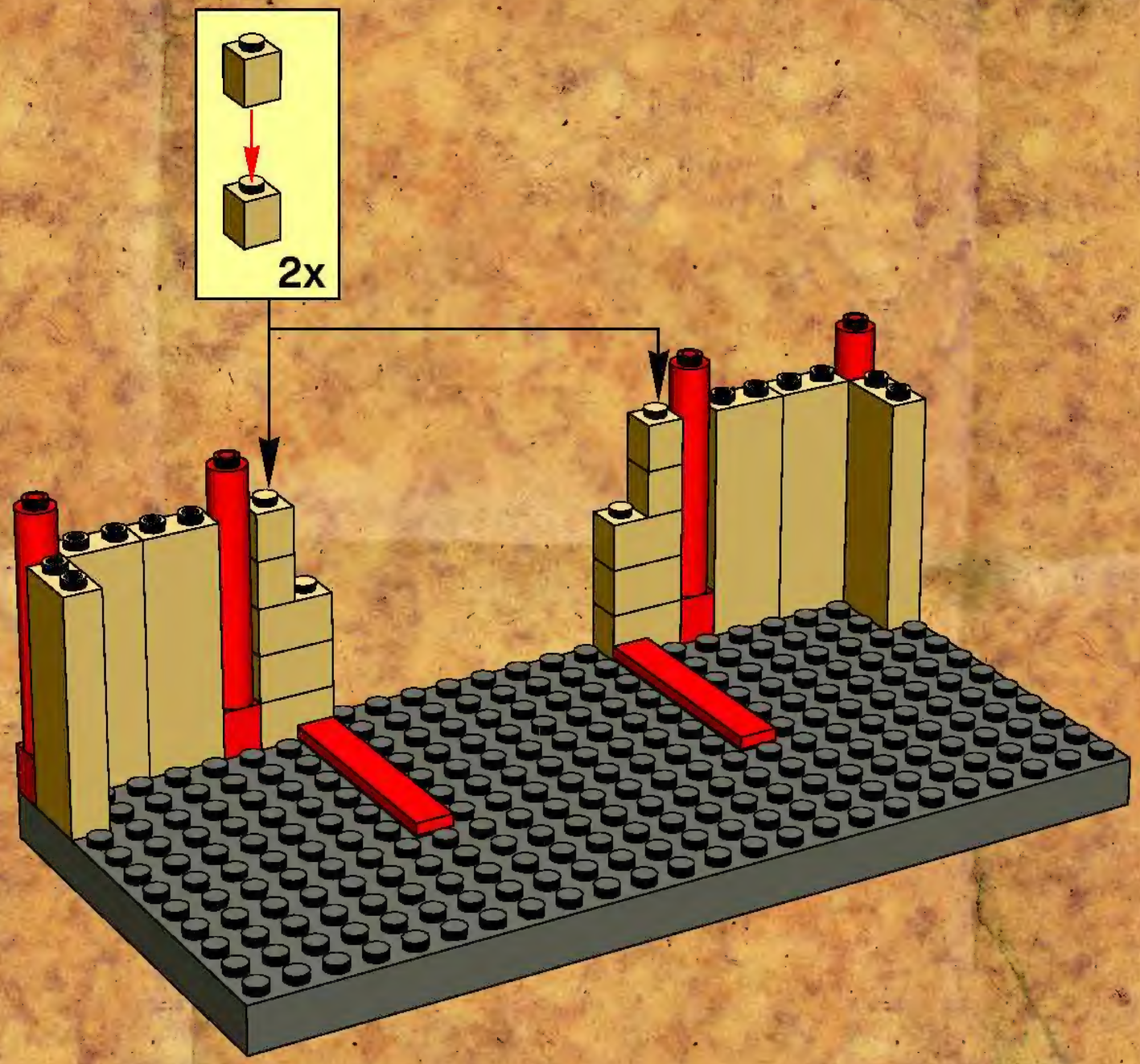
1



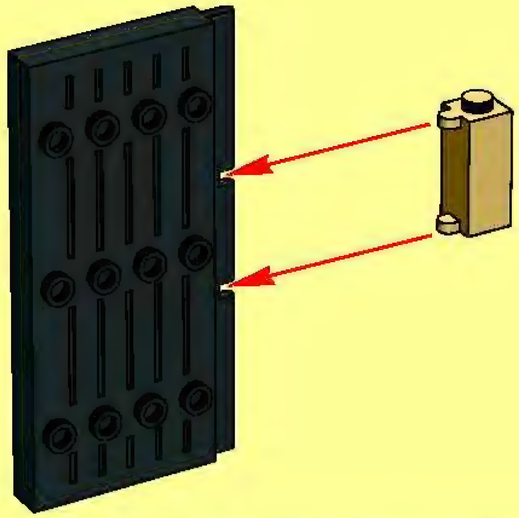
2



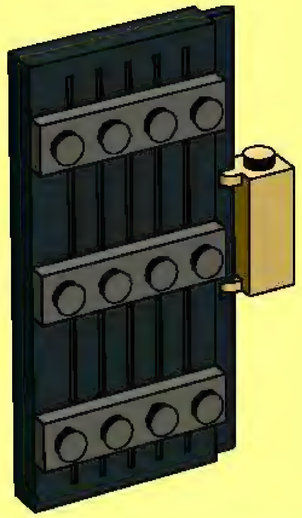
3



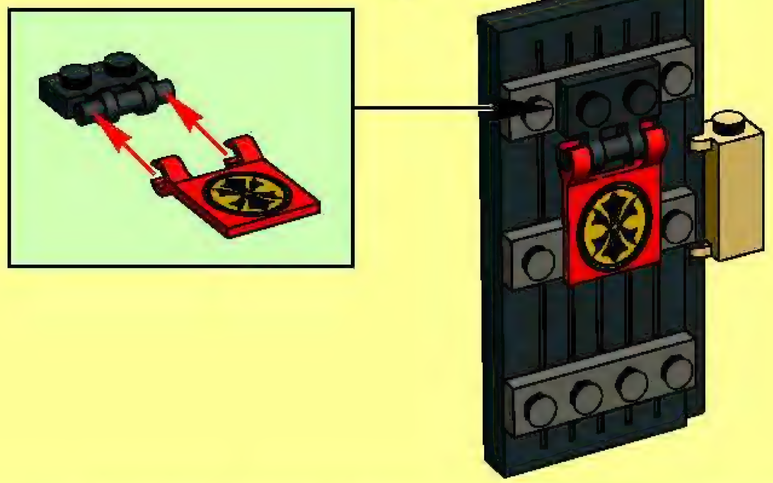
1



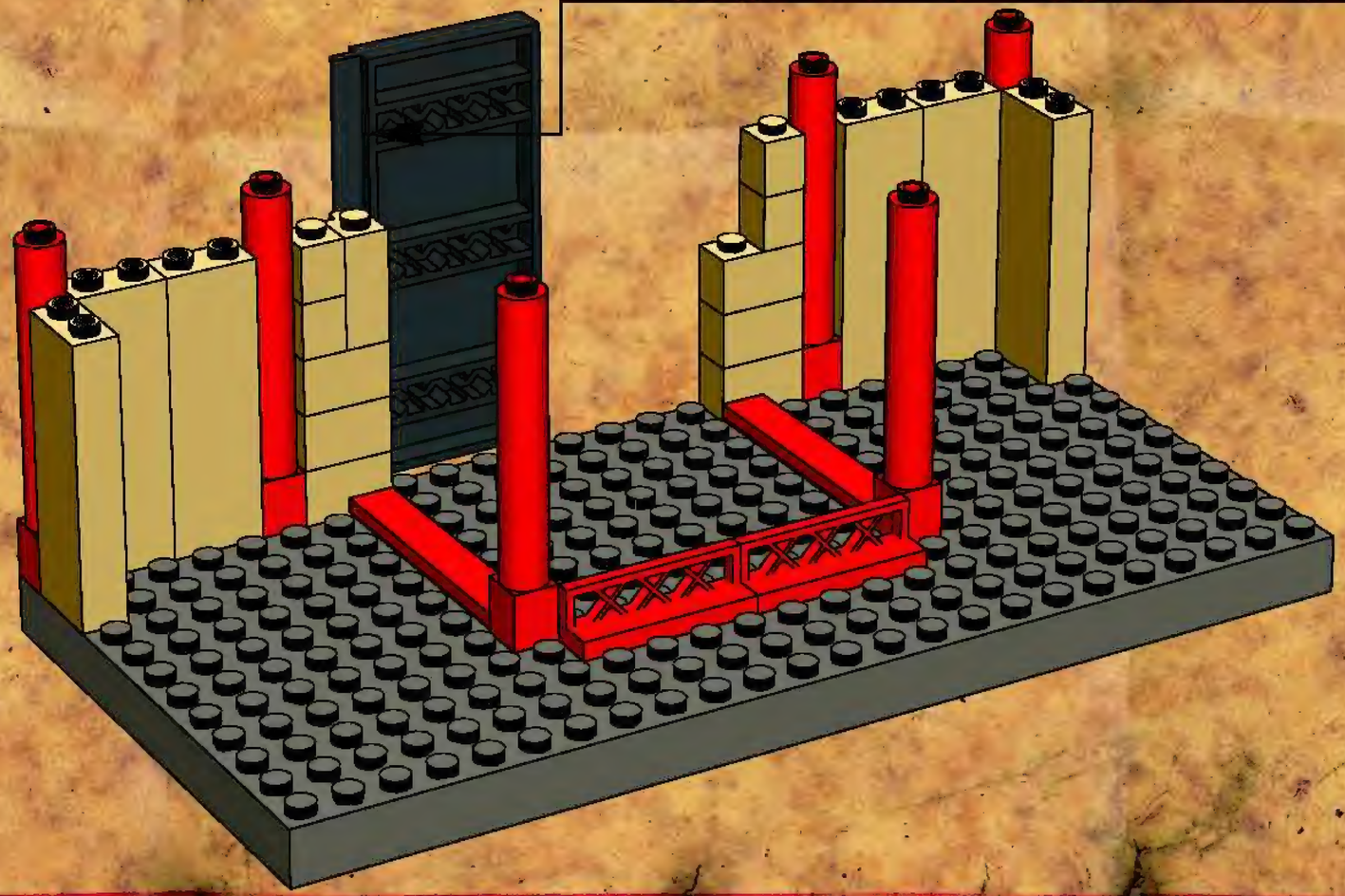
2



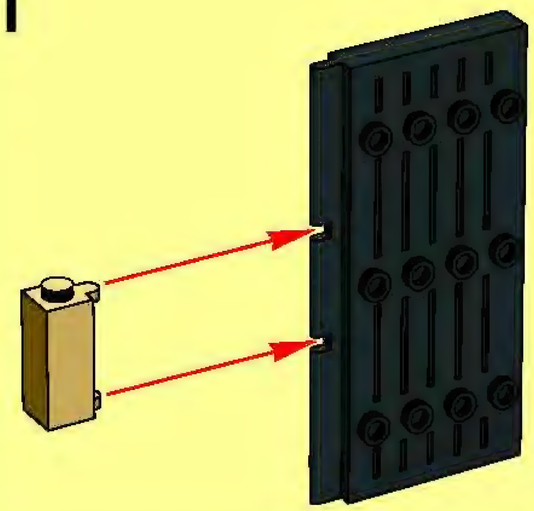
3



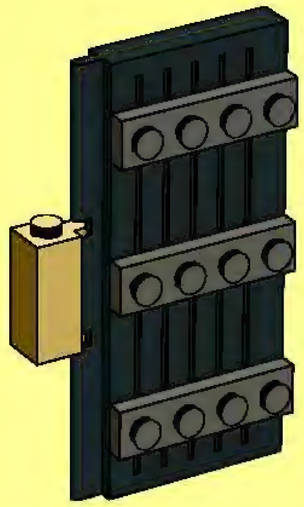
4



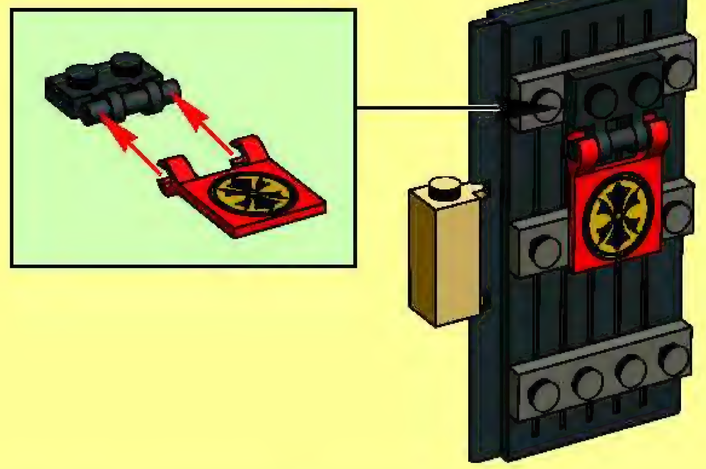
1



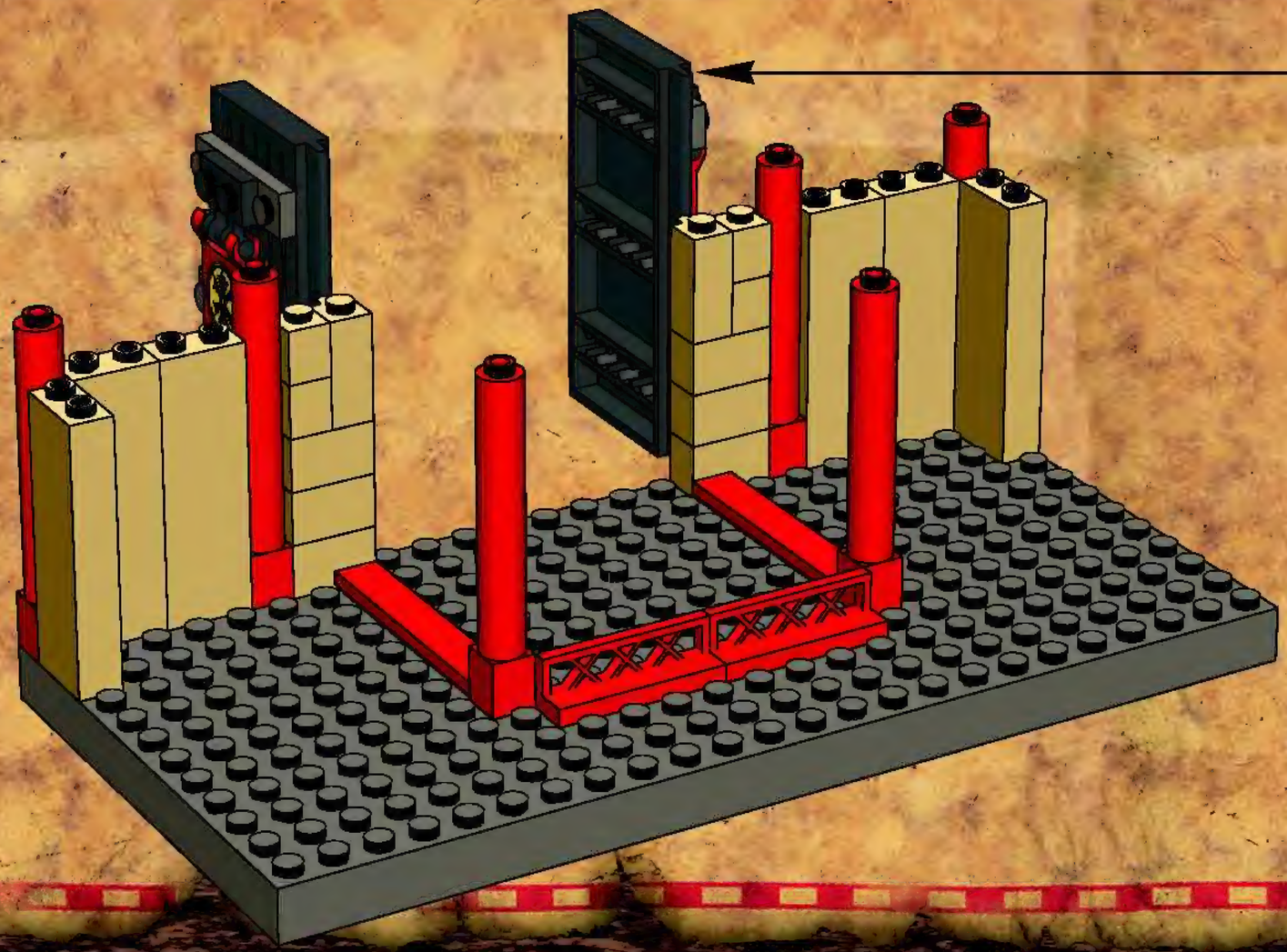
2



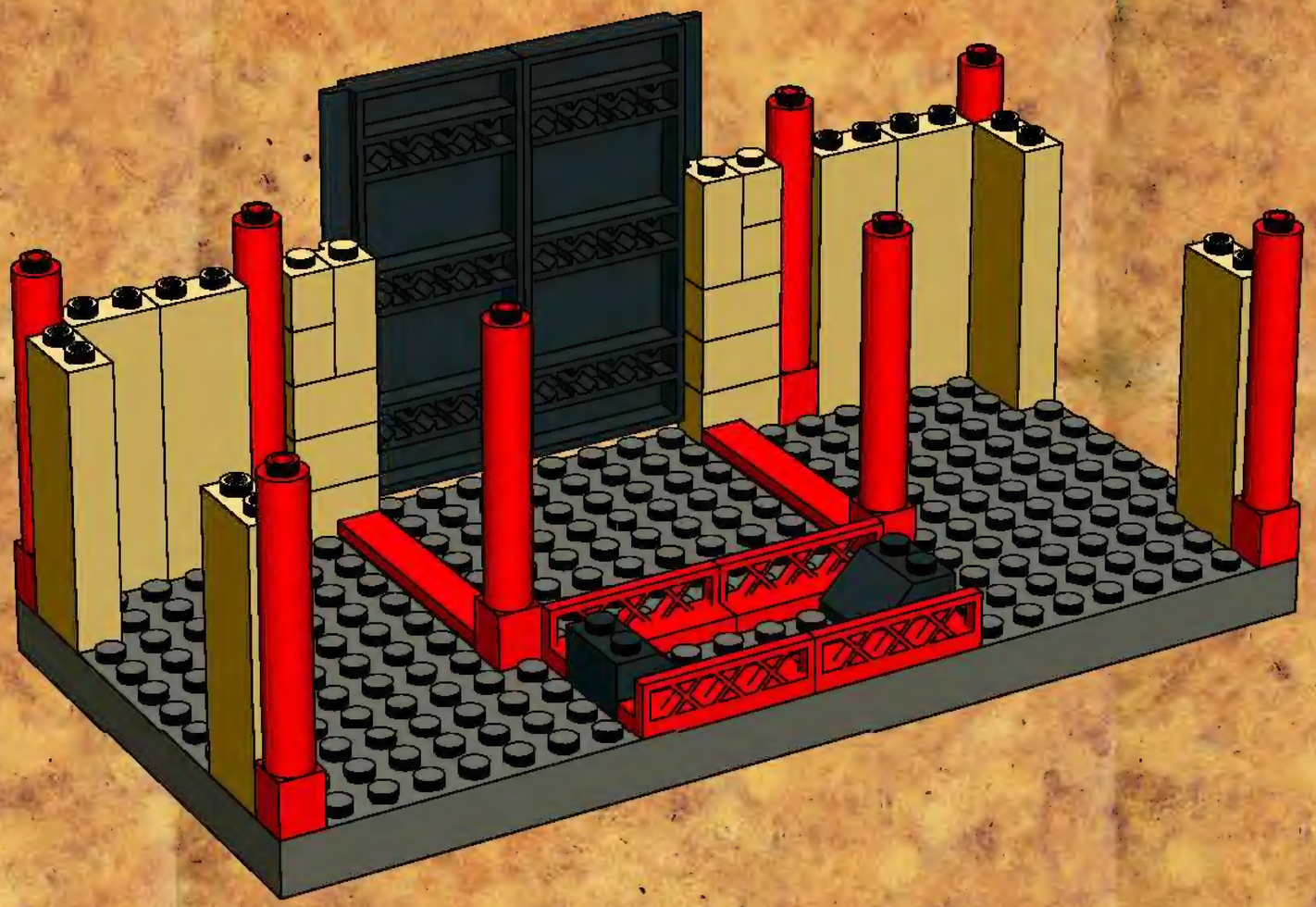
3



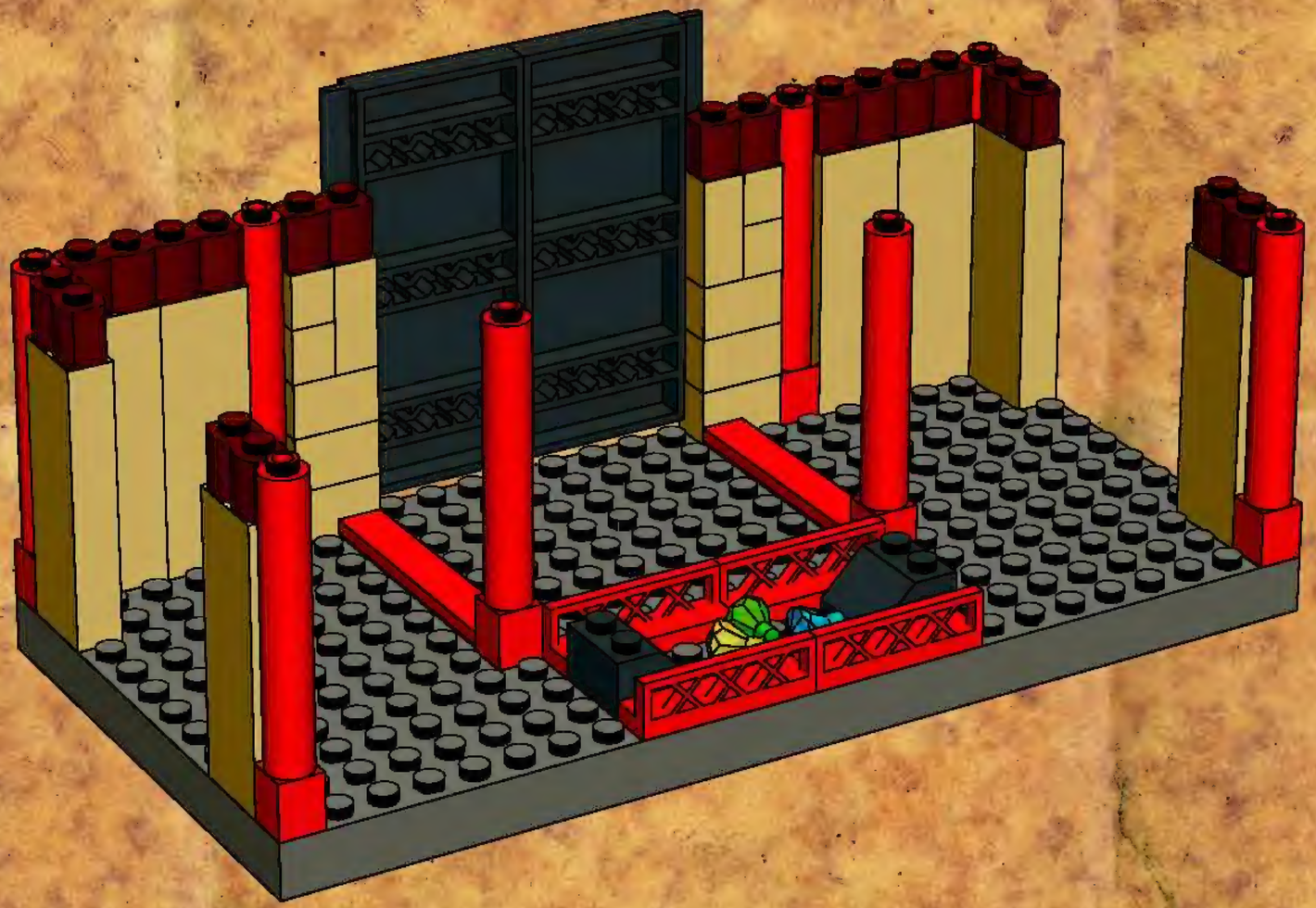
5



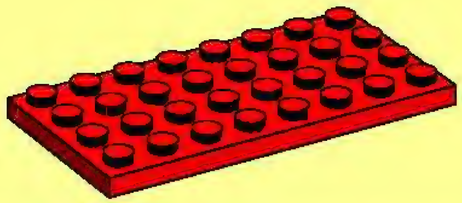
6



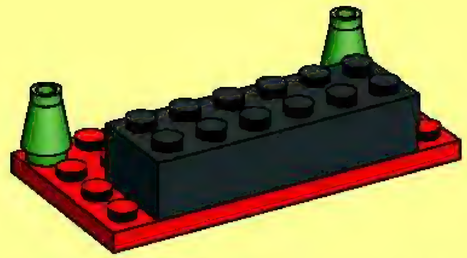
7



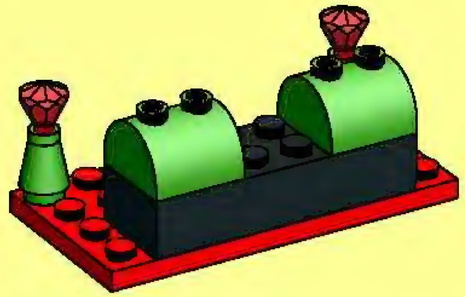
1



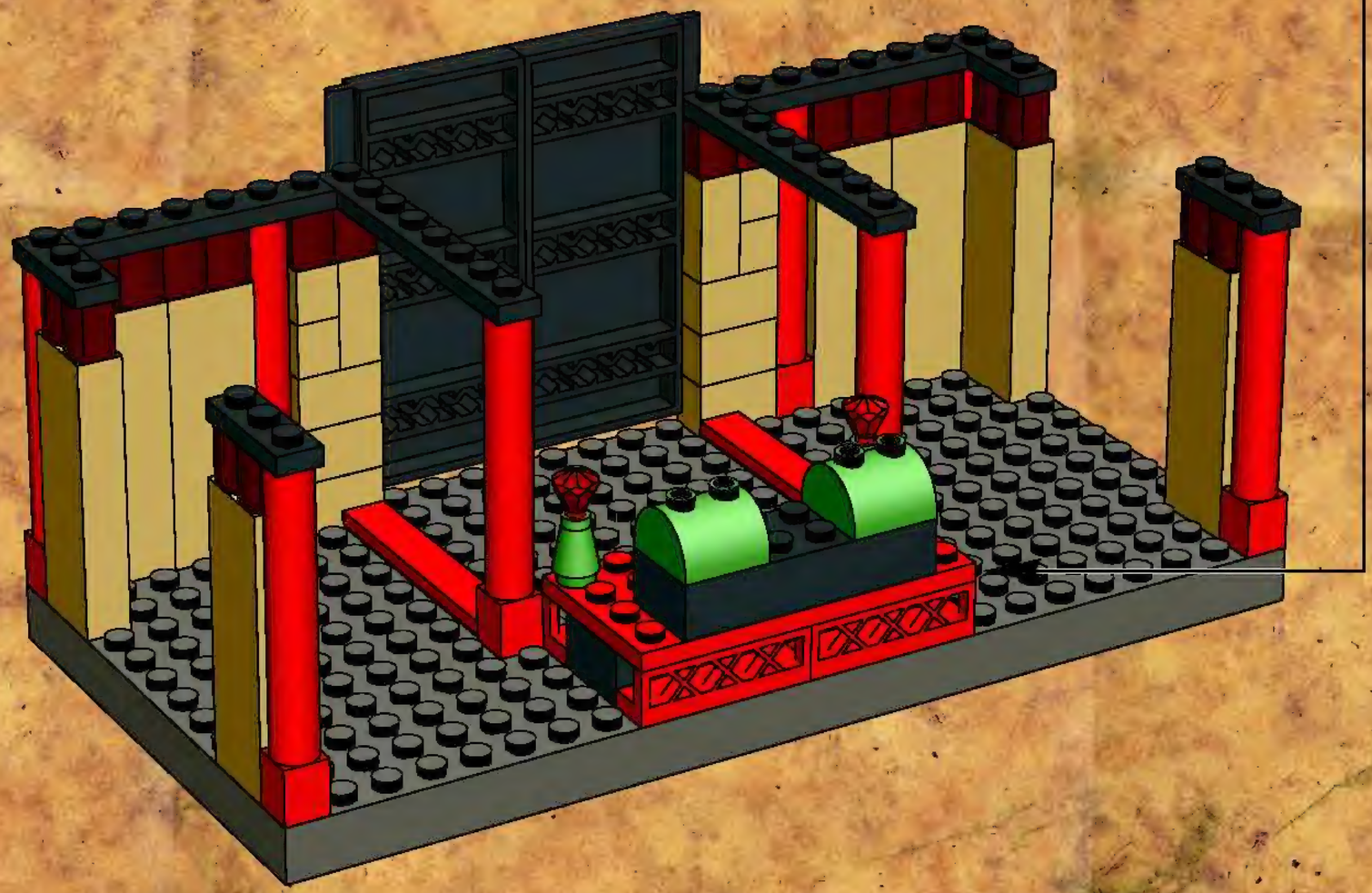
2



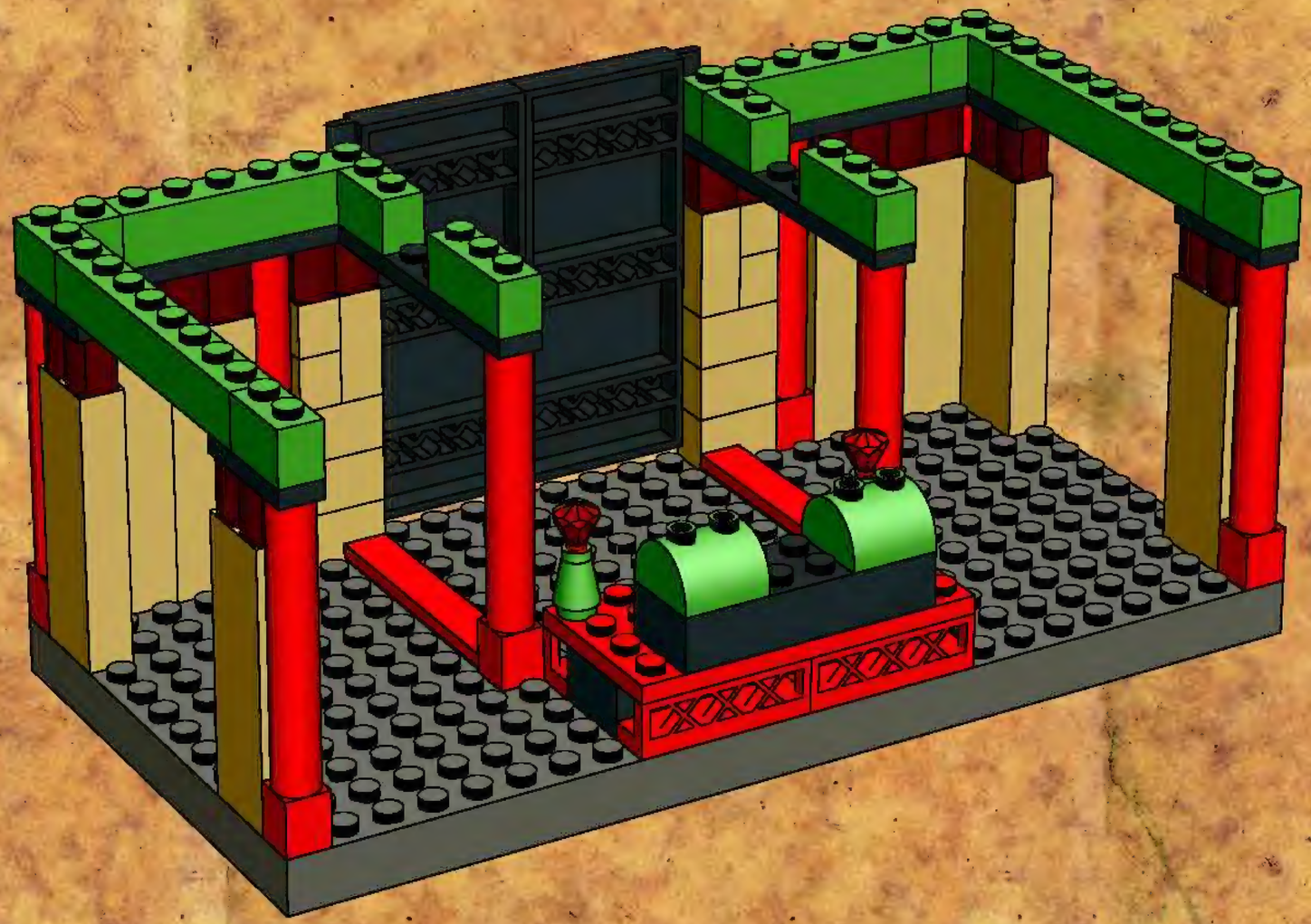
3



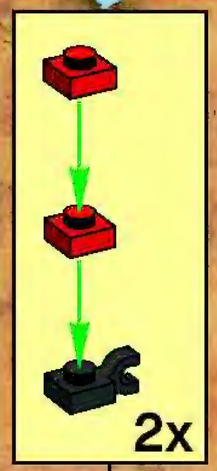
8

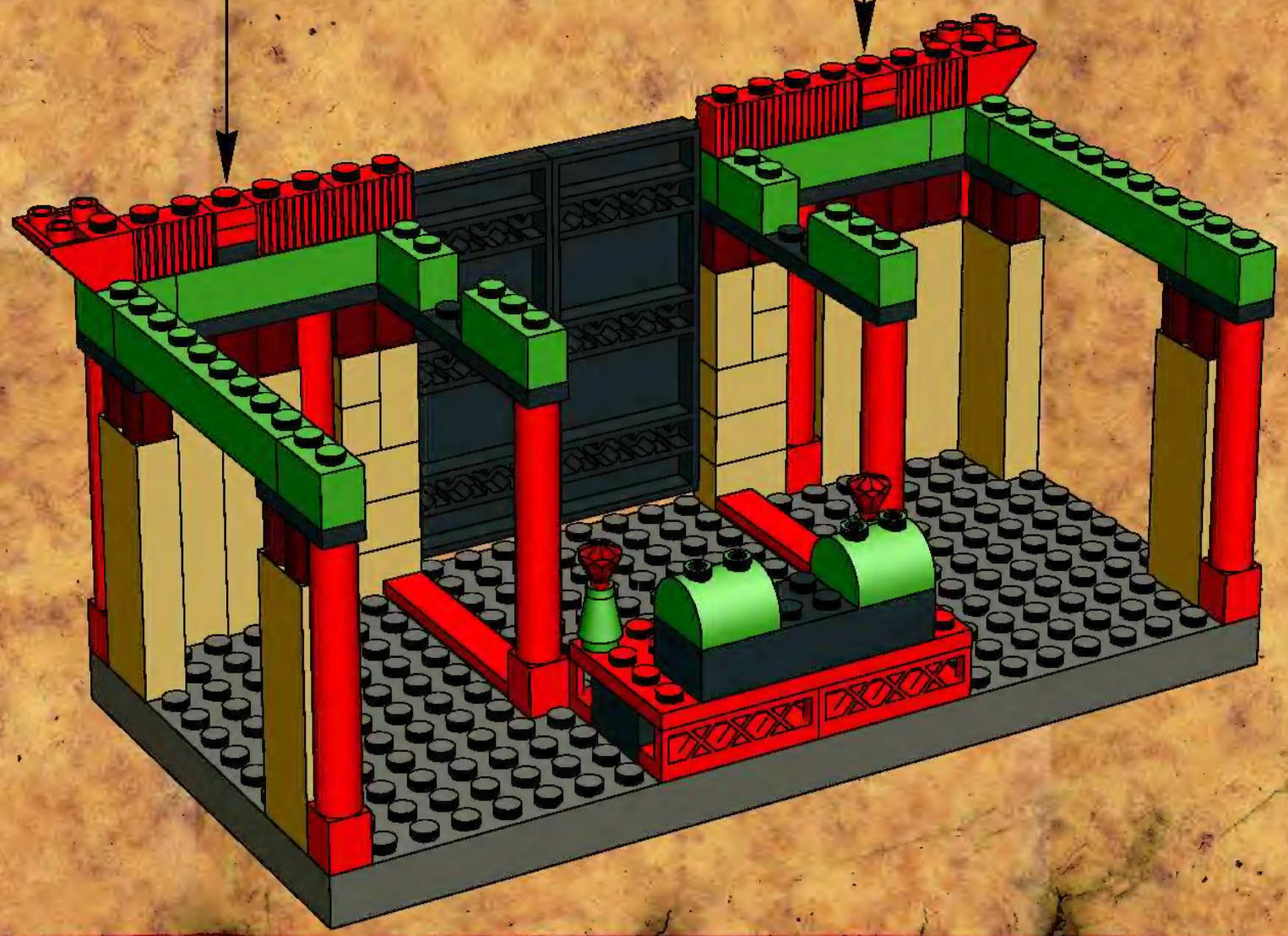


9

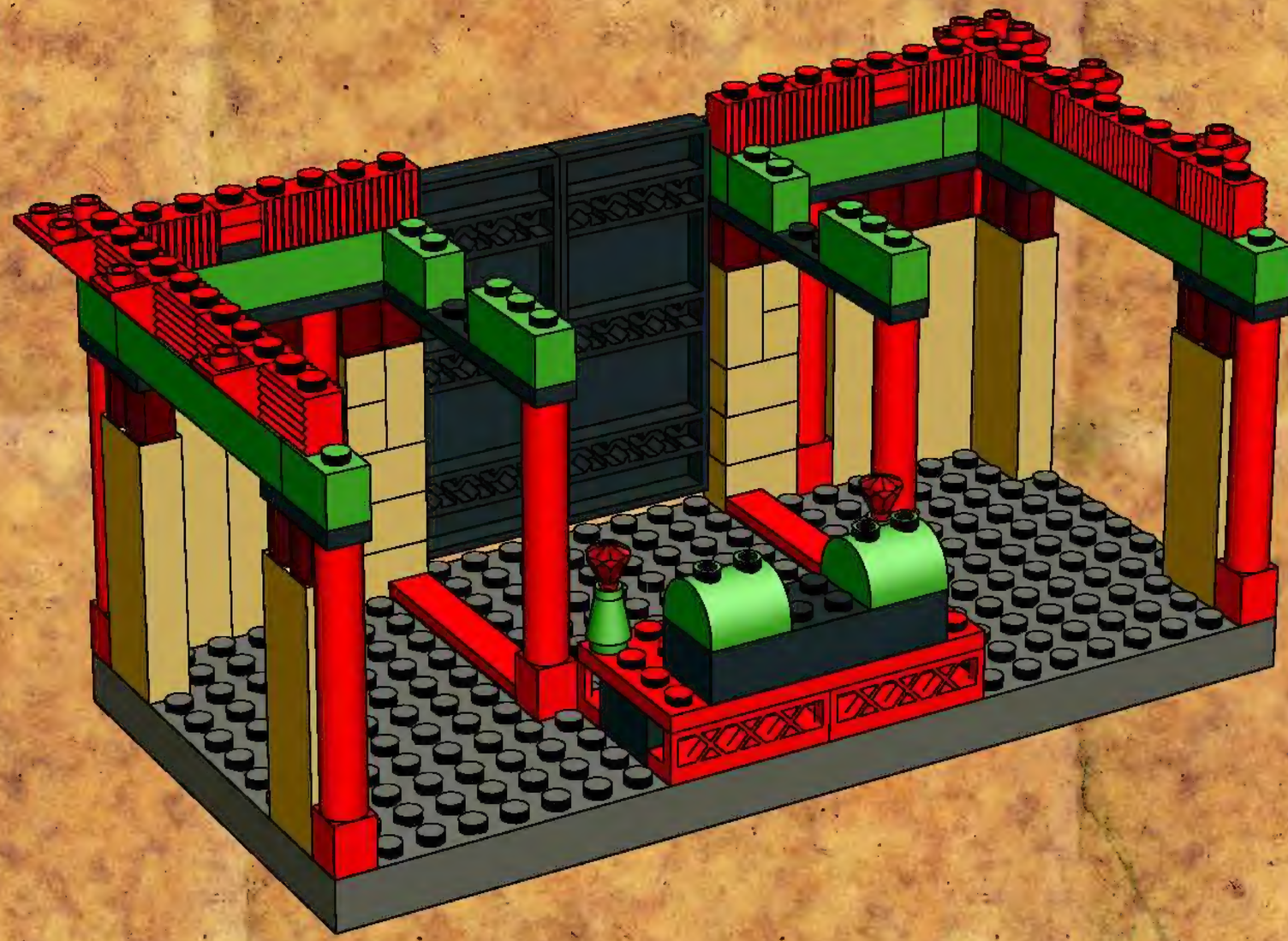


10

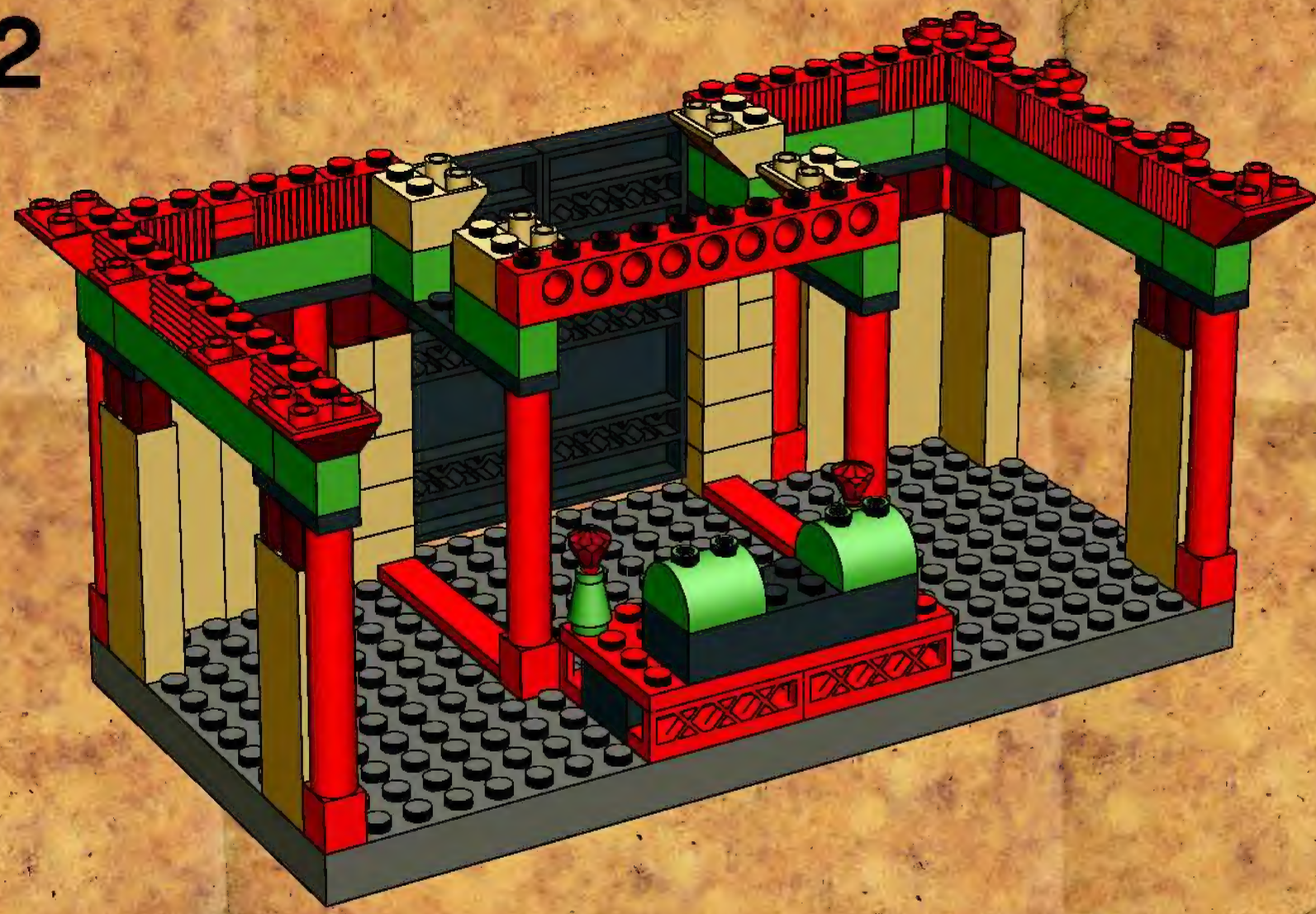




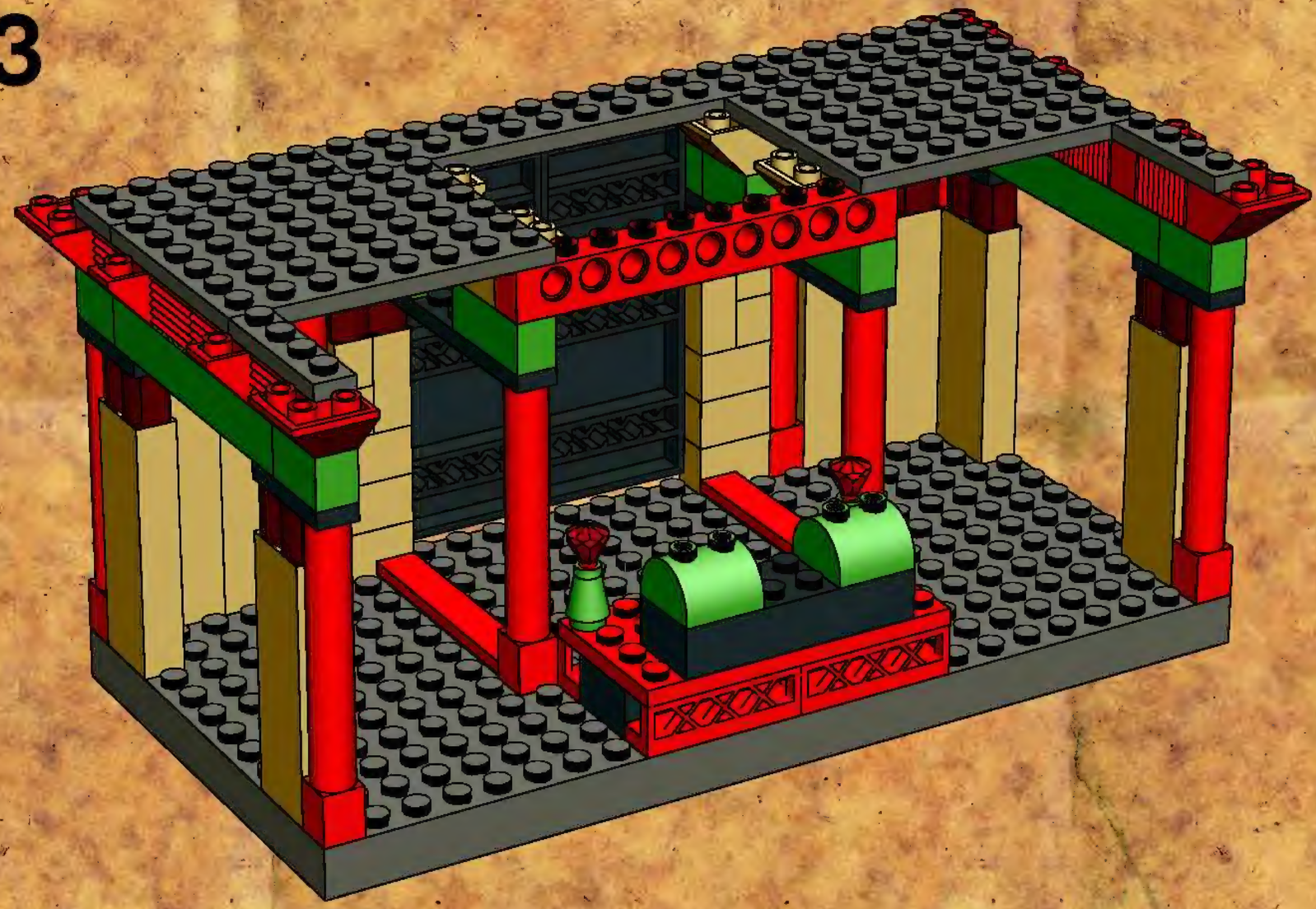
11



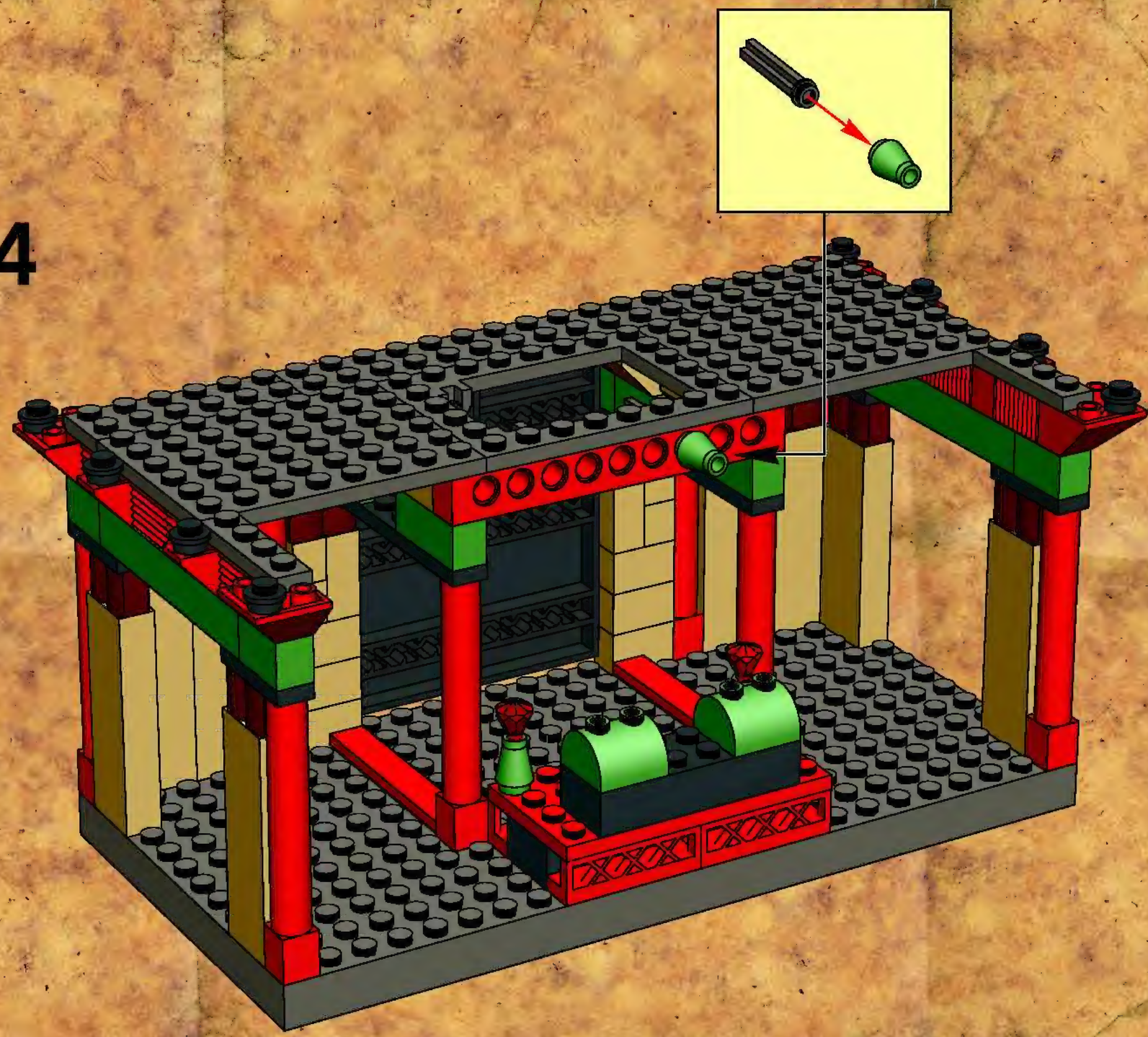
12



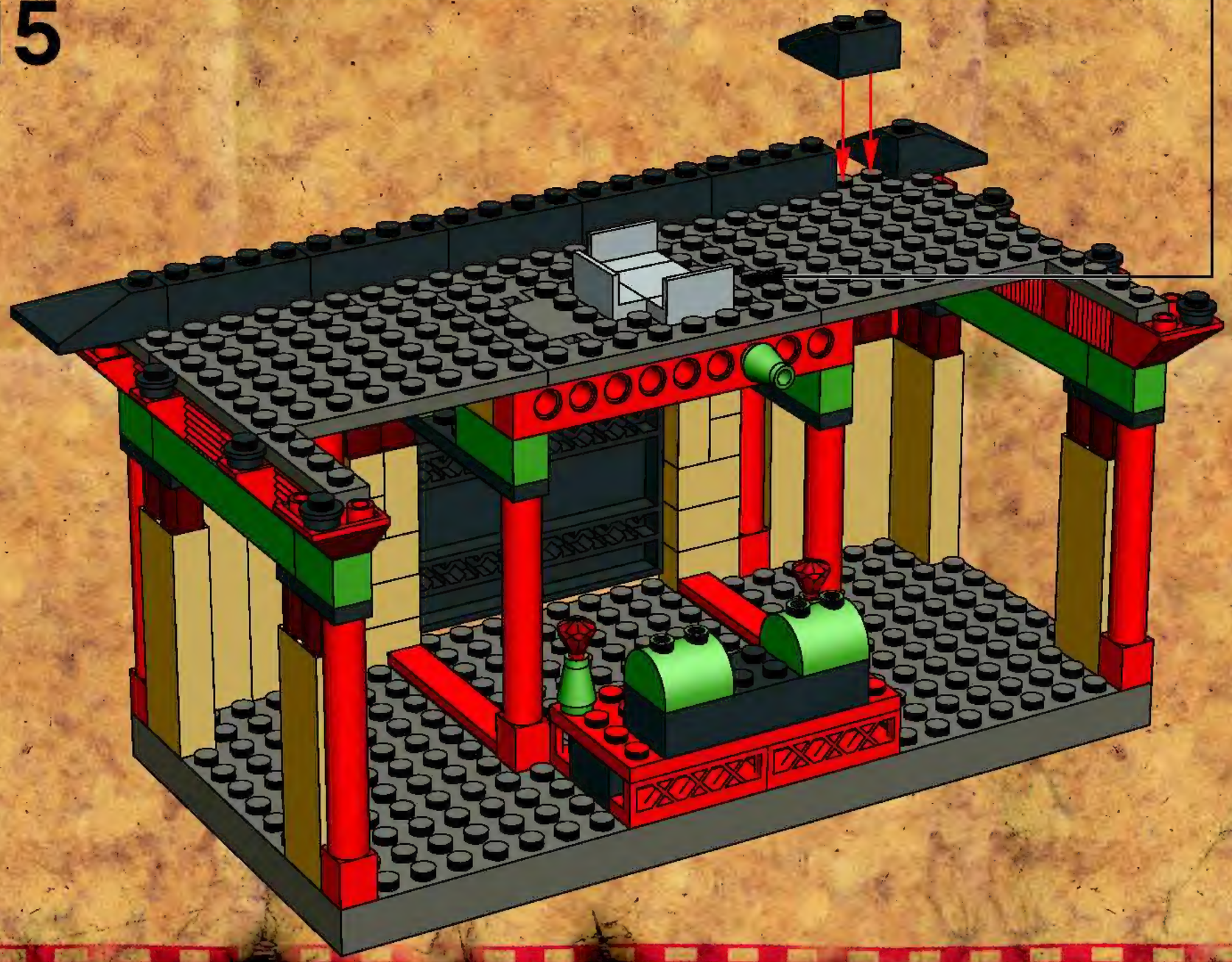
13

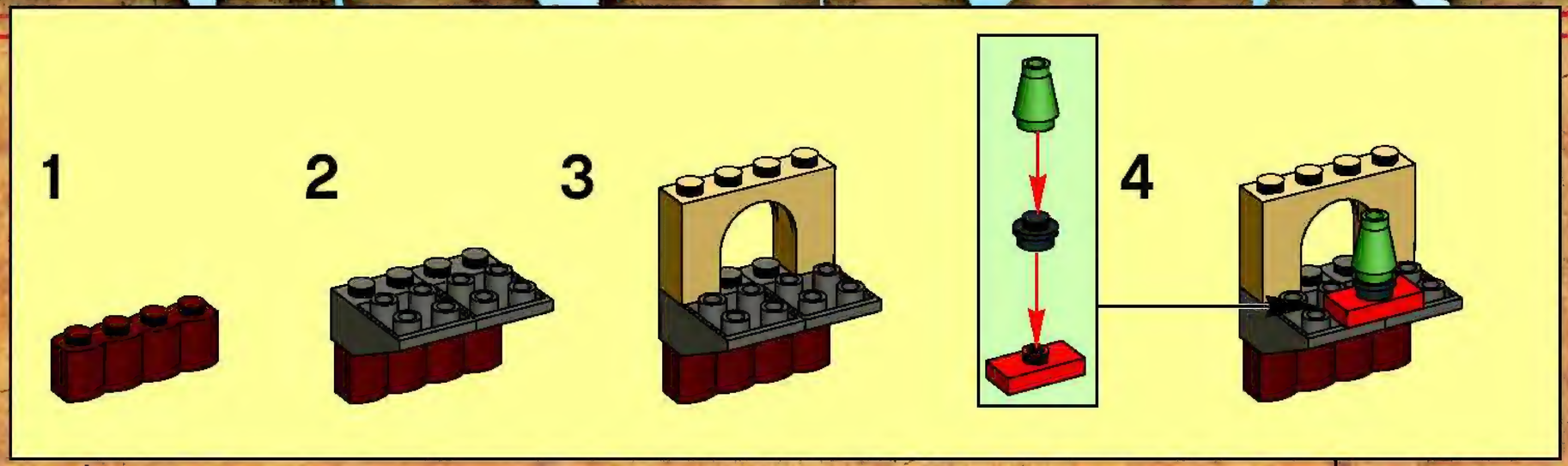


14

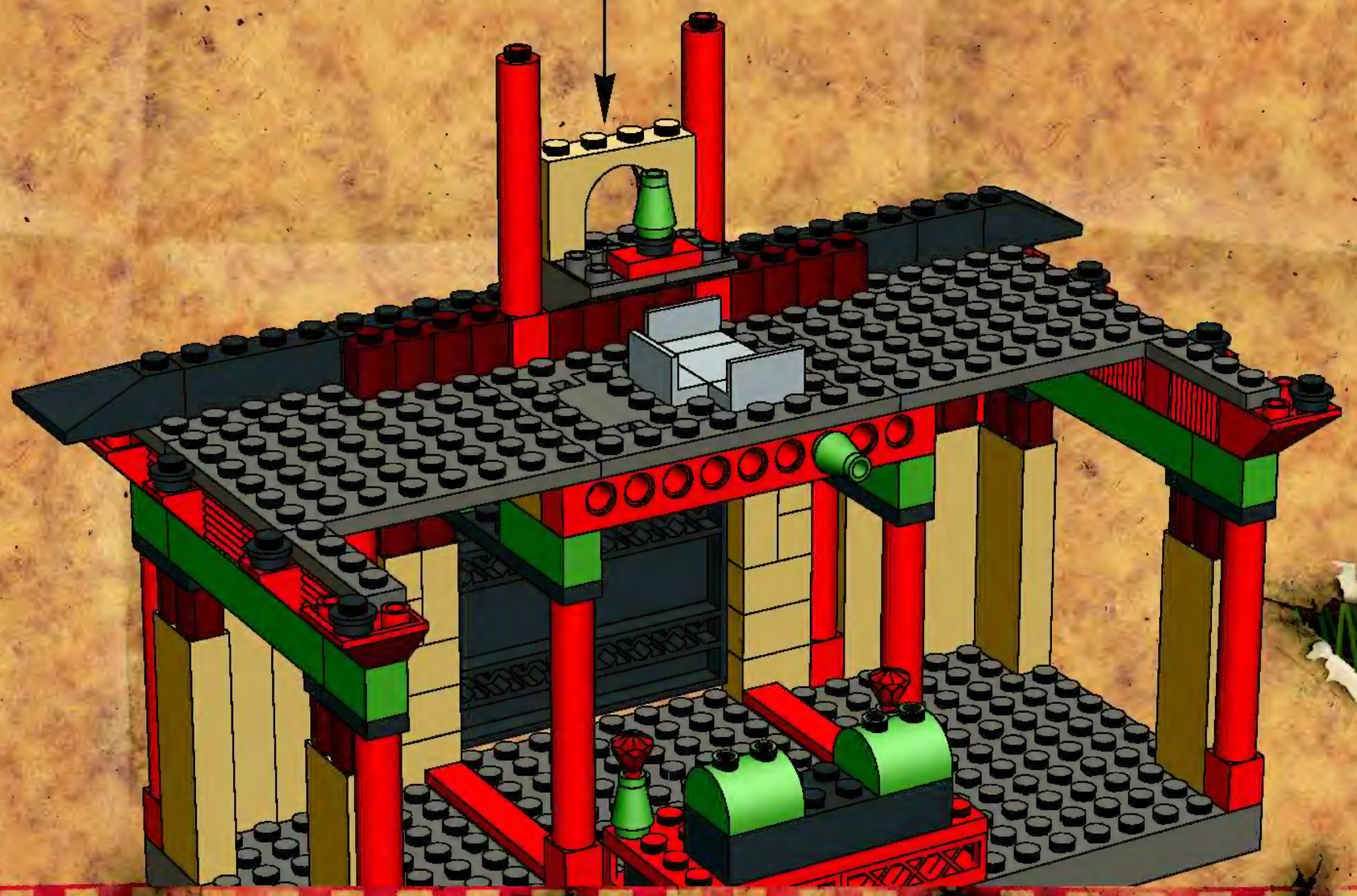


15



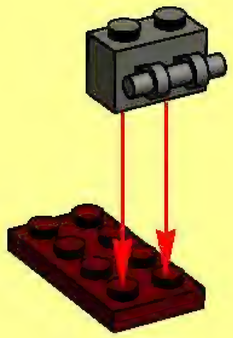


16

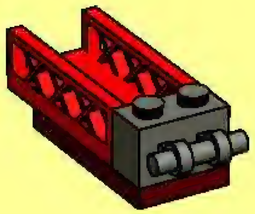


17

1

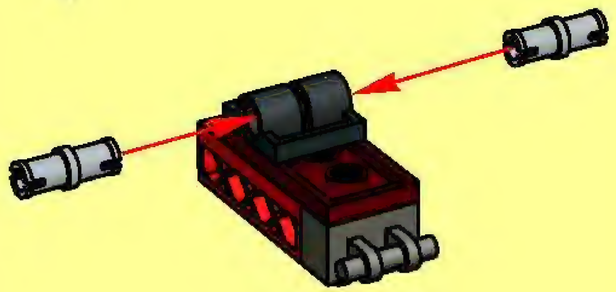


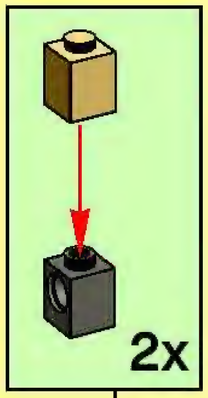
2



3

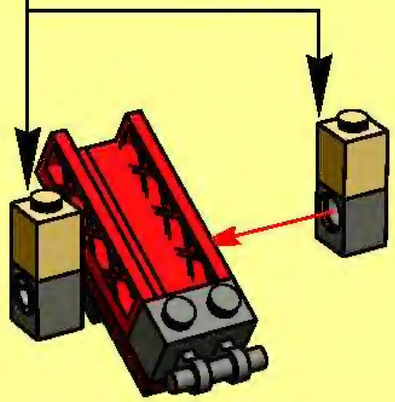
4



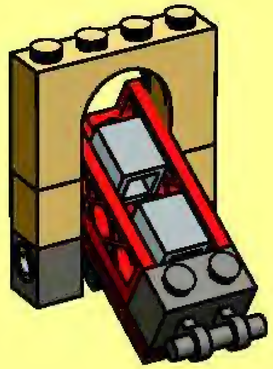


2x

5

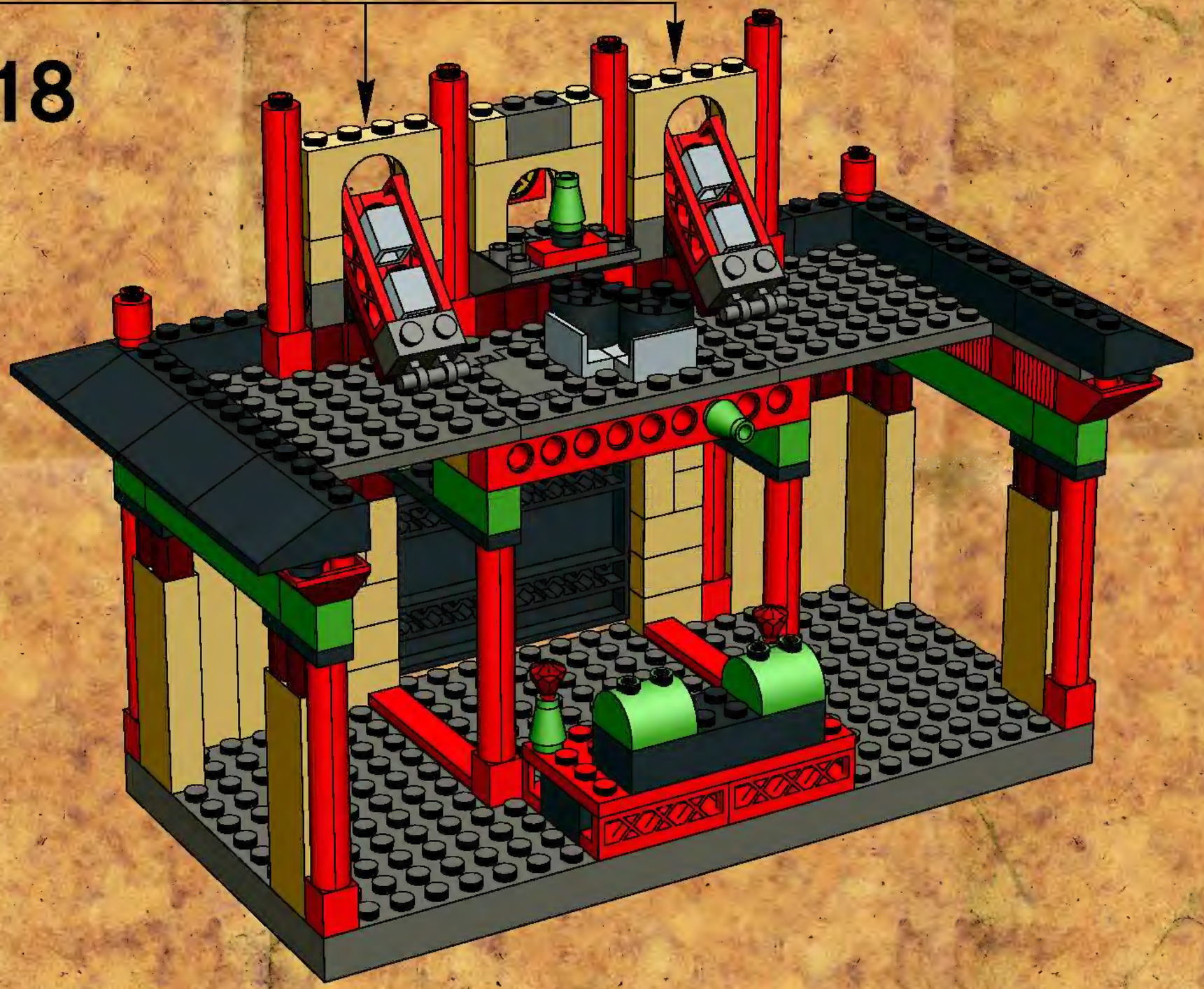


6

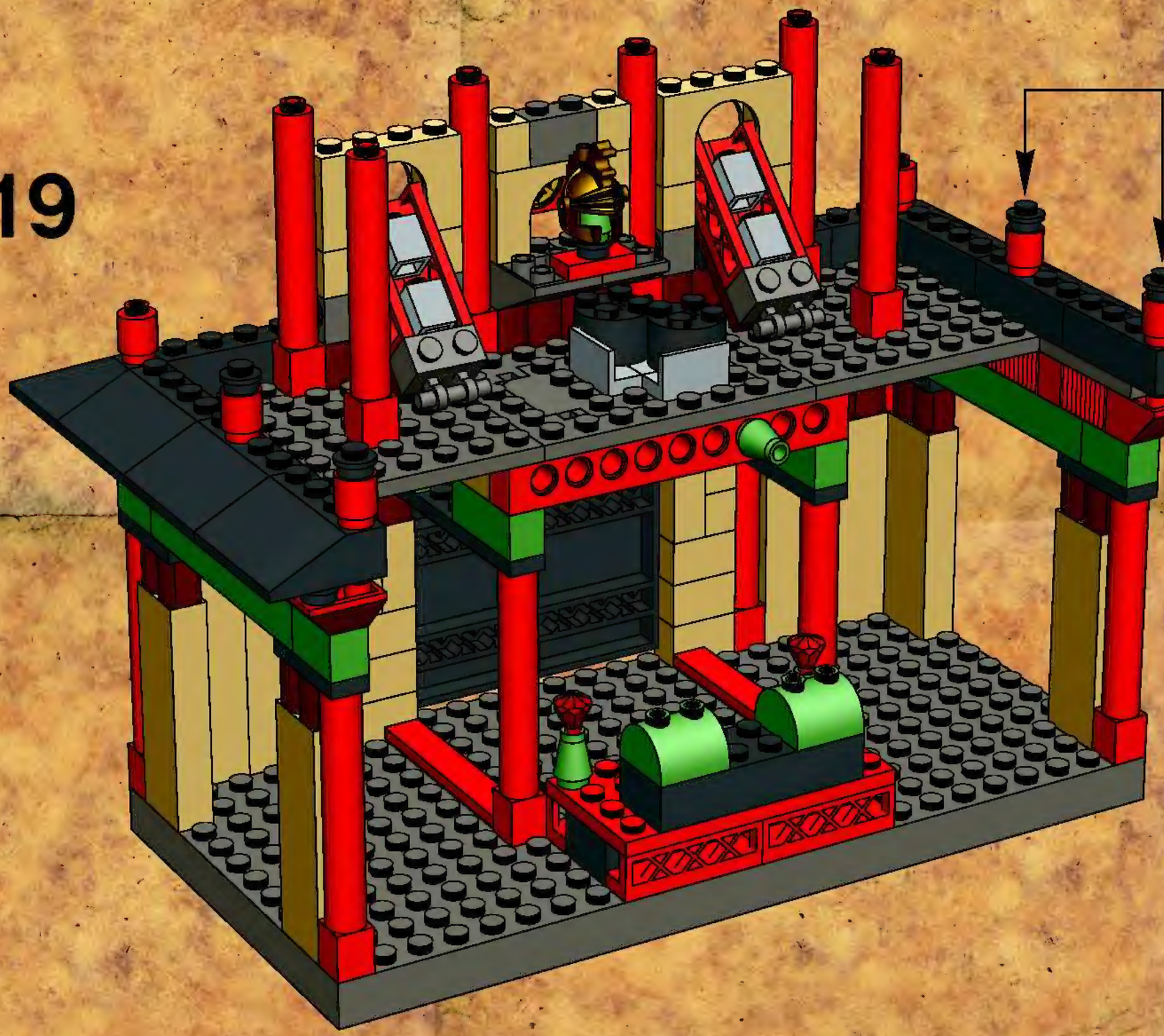


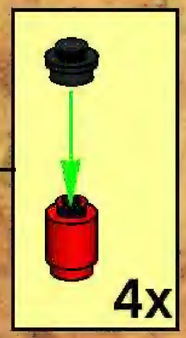
2x

18

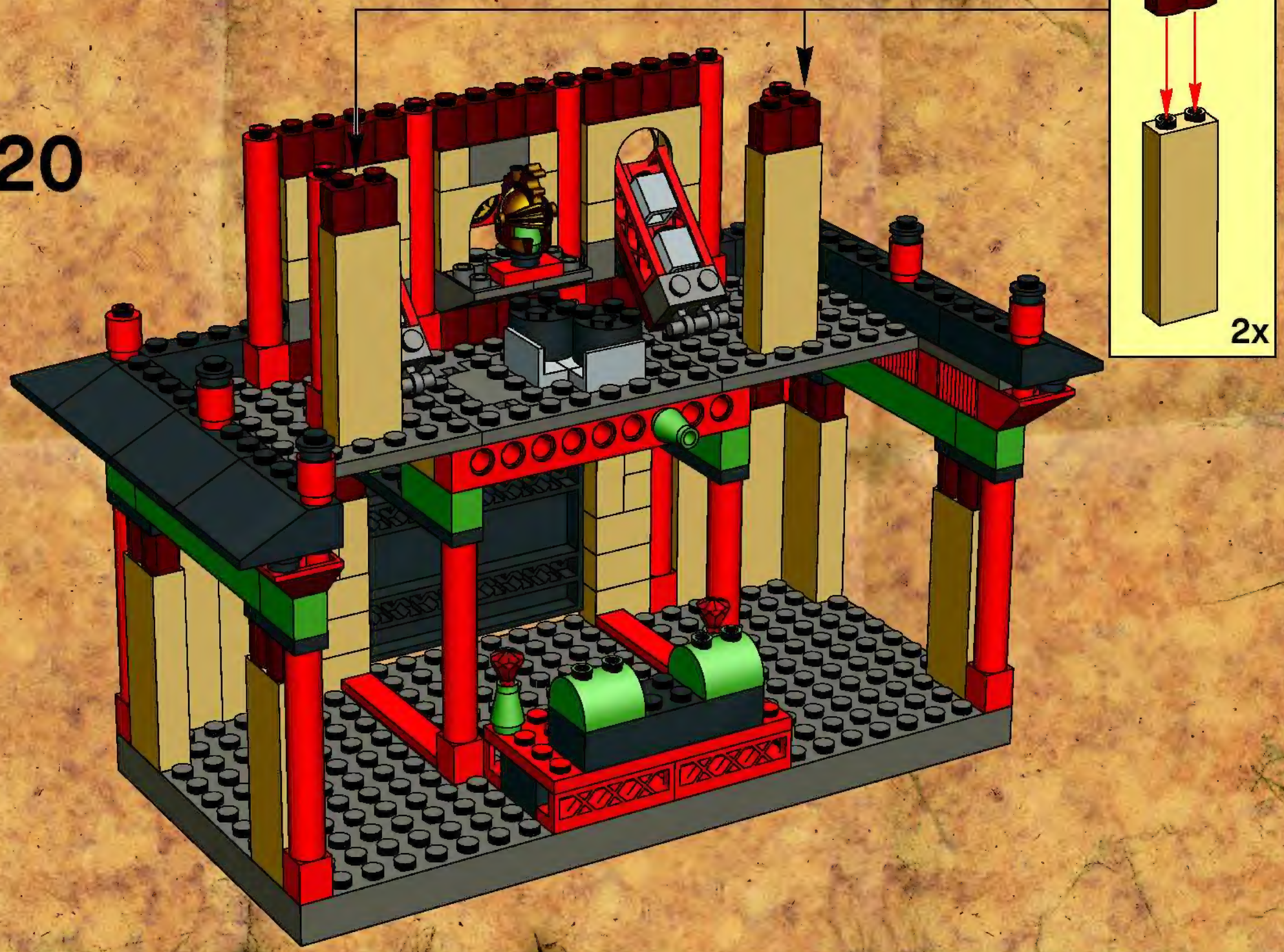


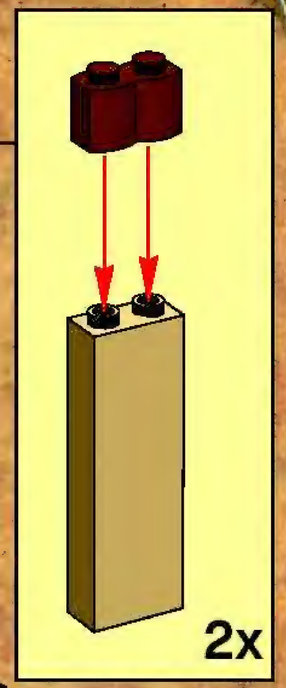
19





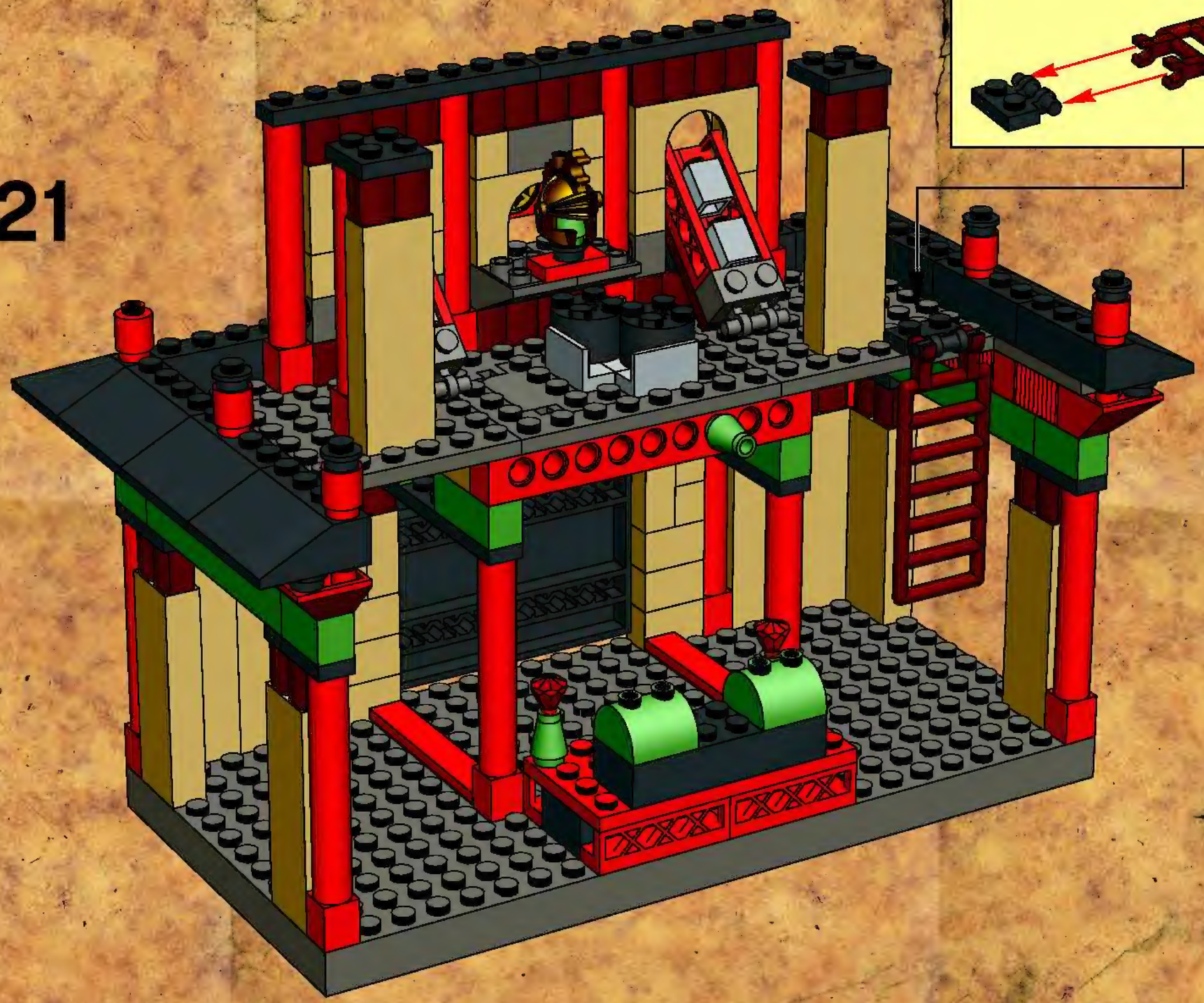
20



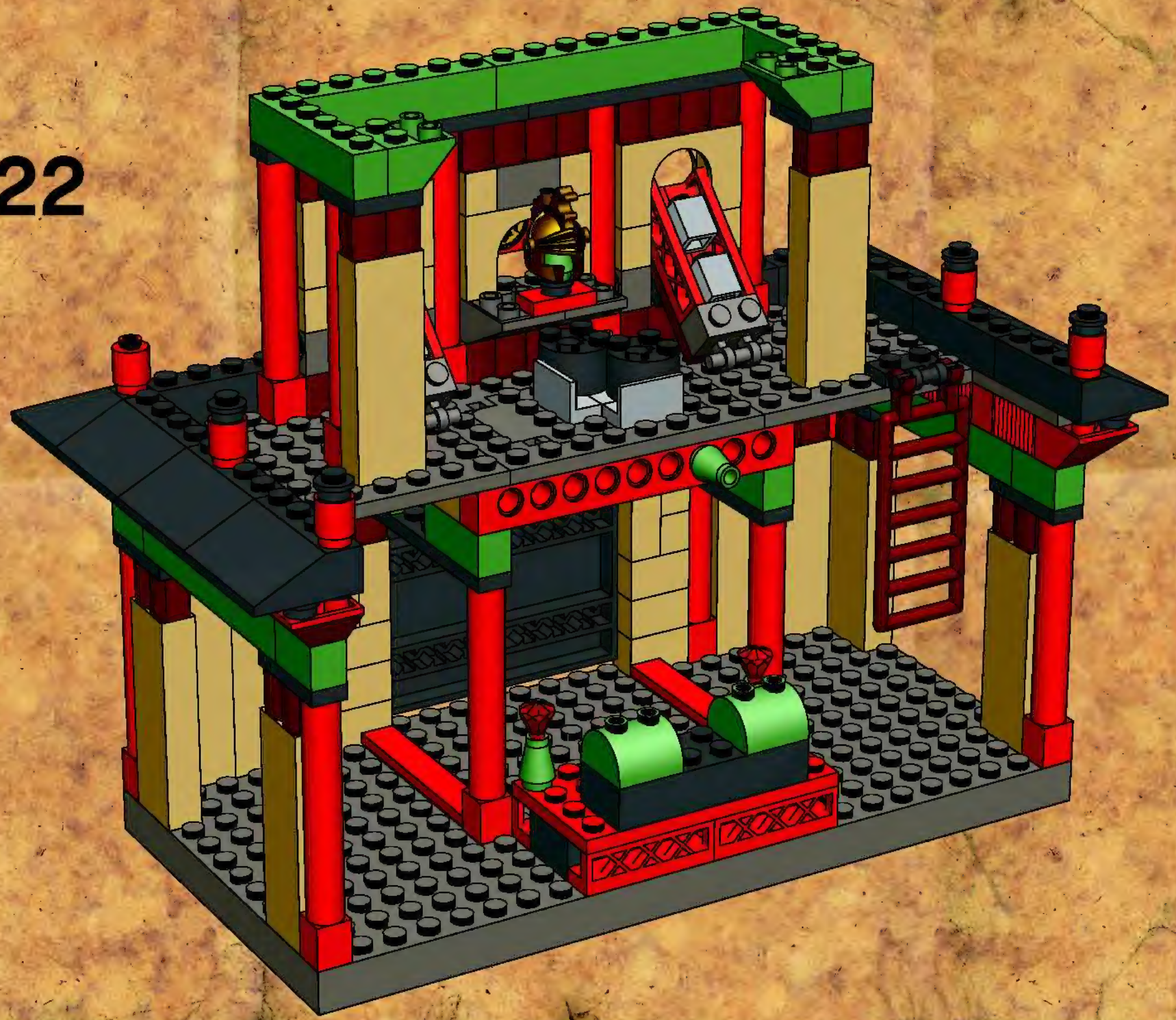


2x

21

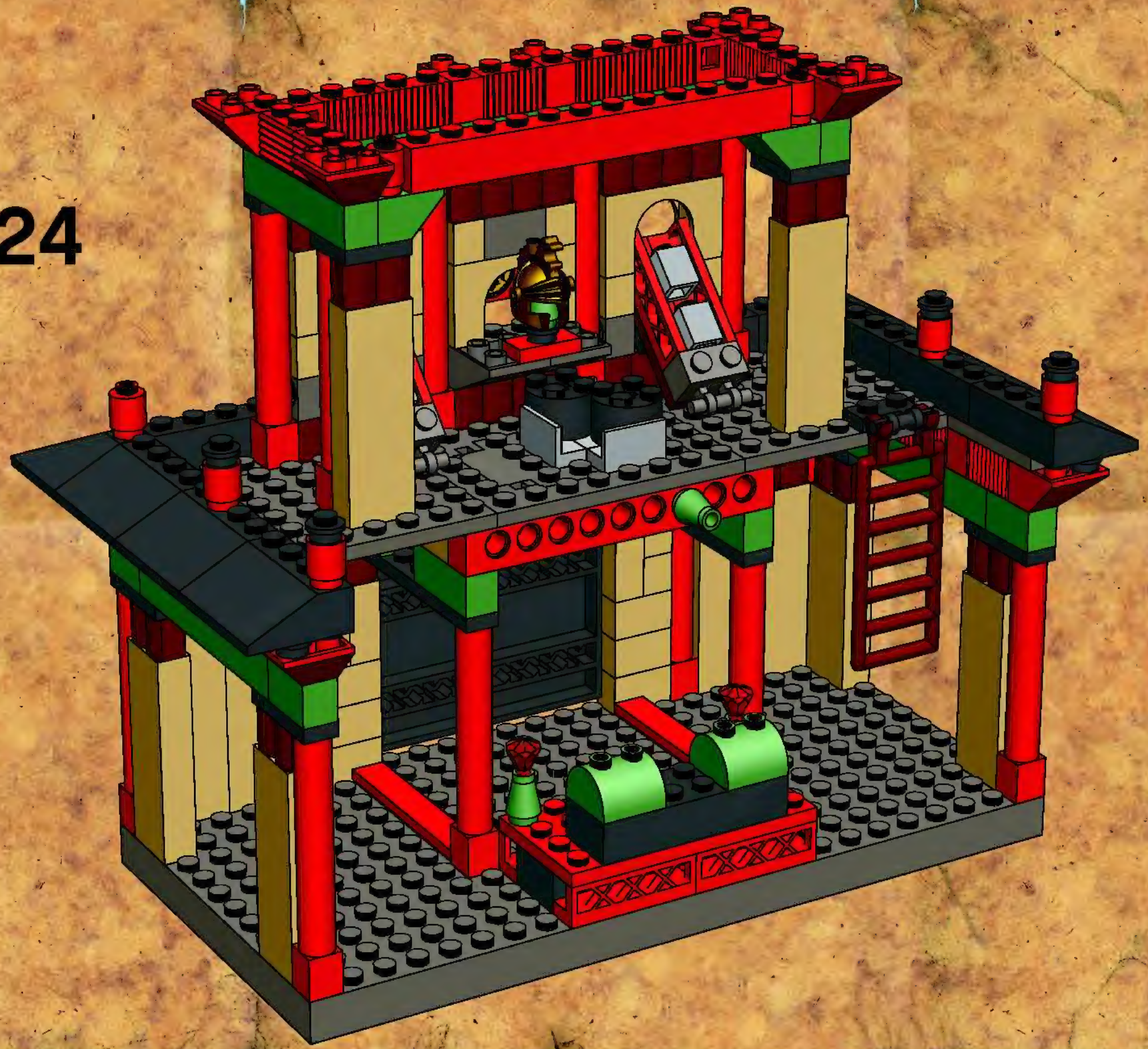


22

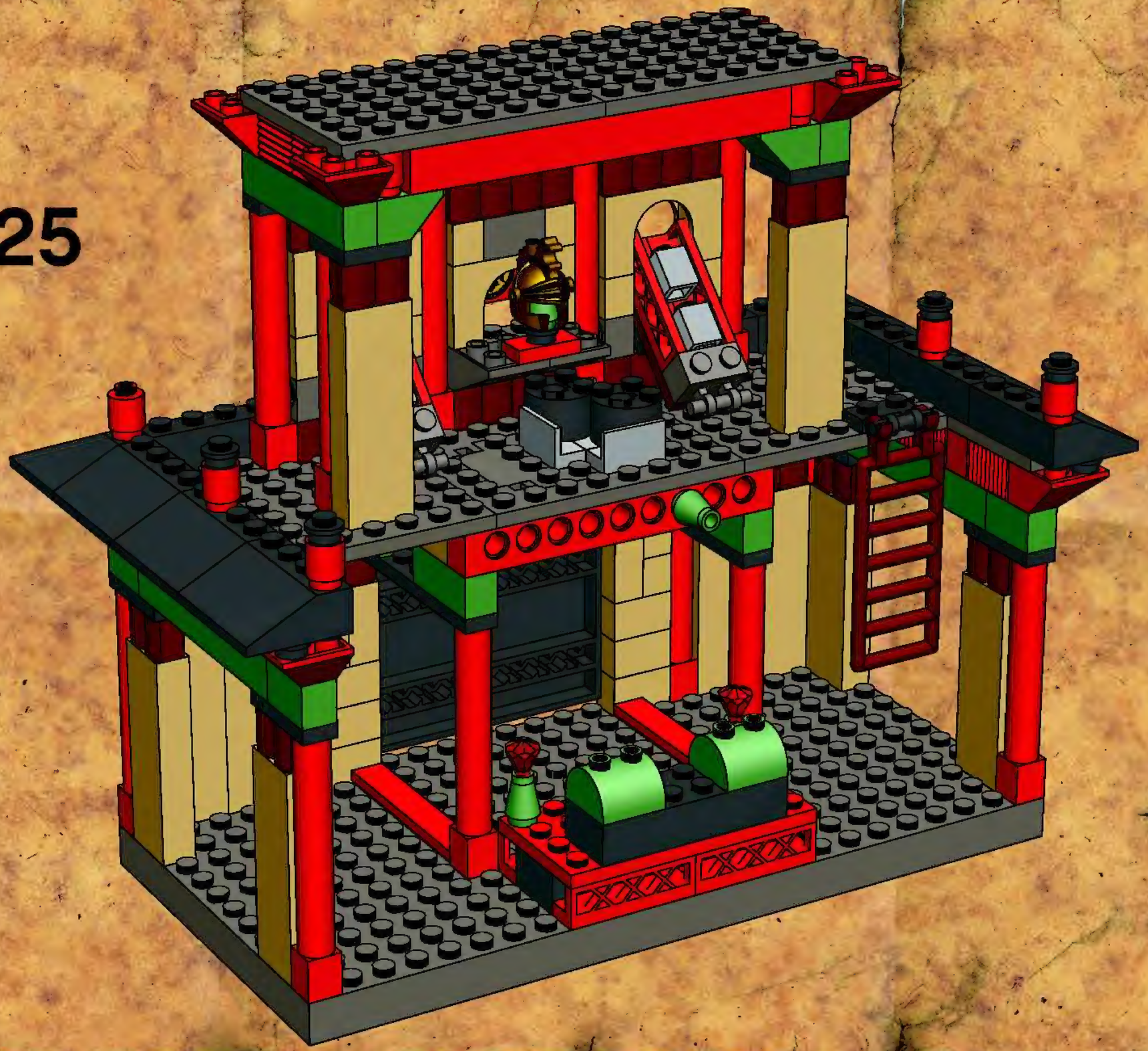


23

24

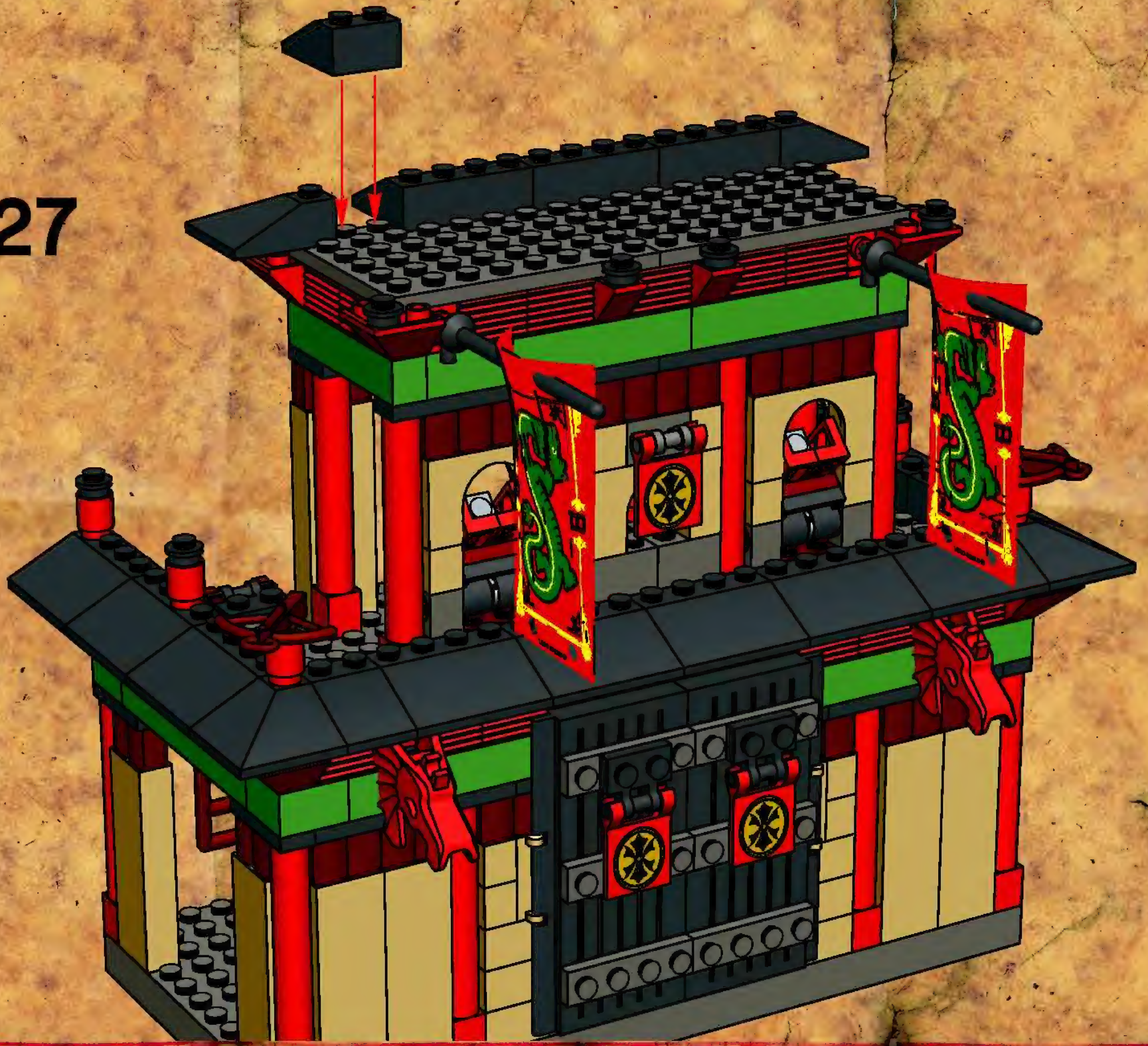


25

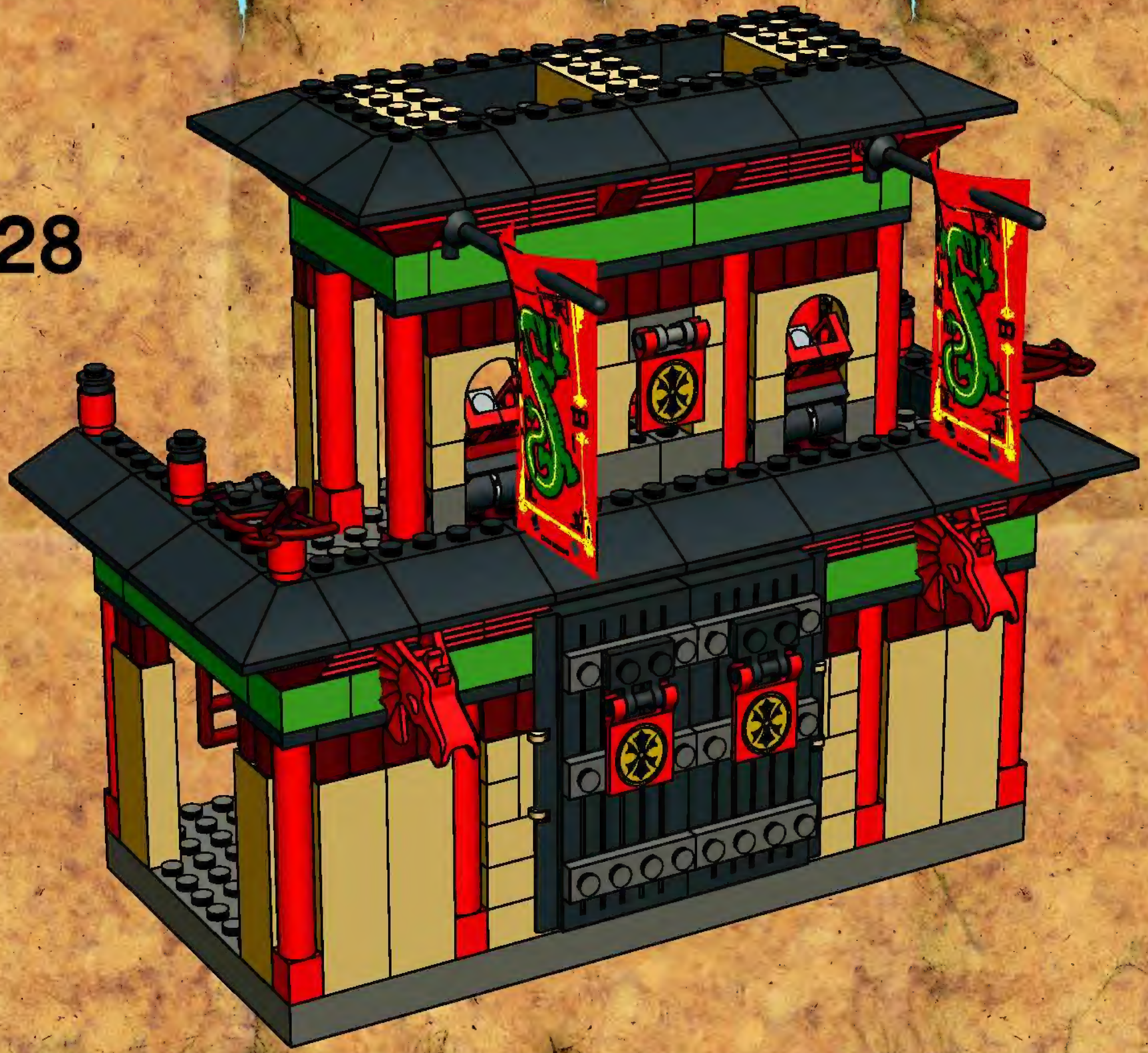


26

27



28



29

30

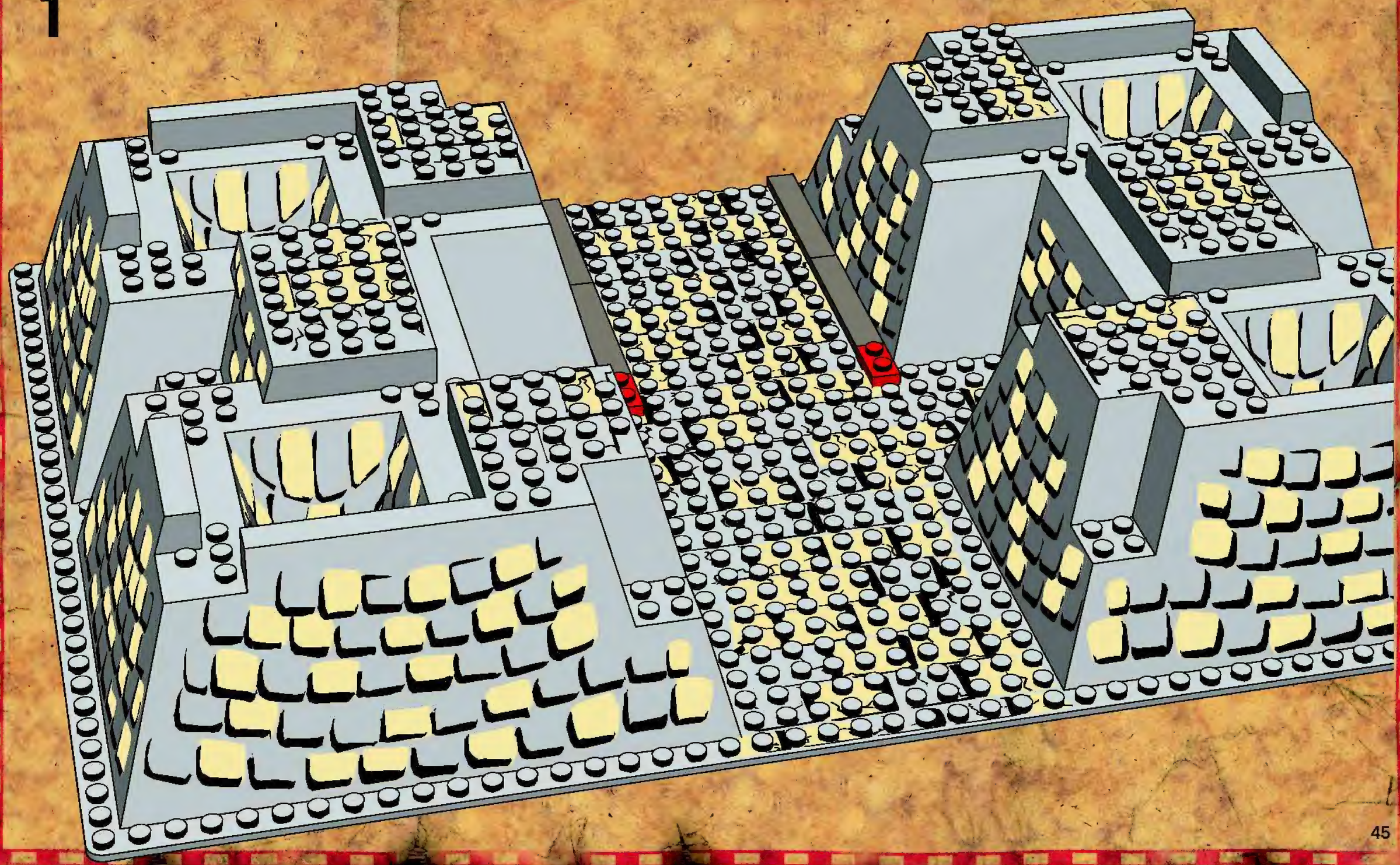
31

32

3

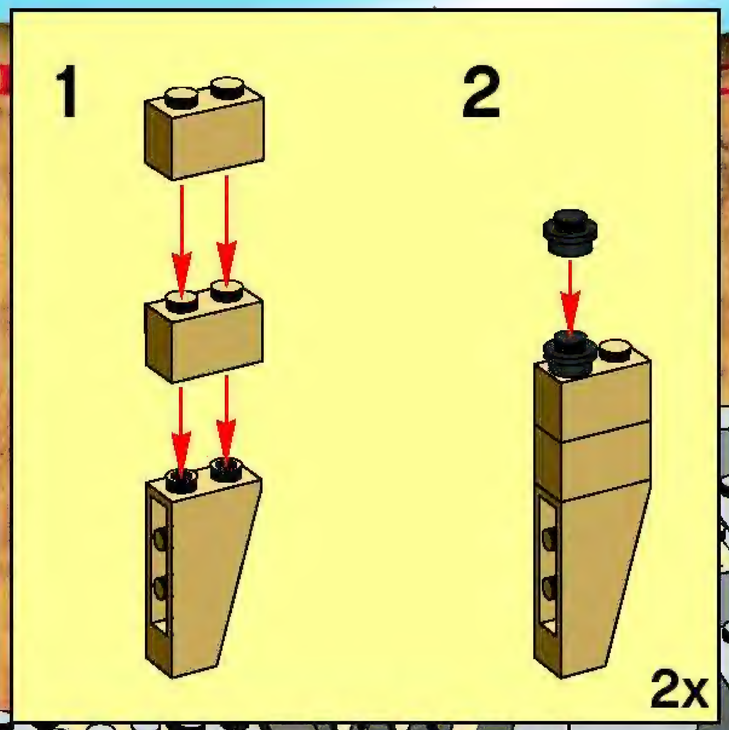
4

1

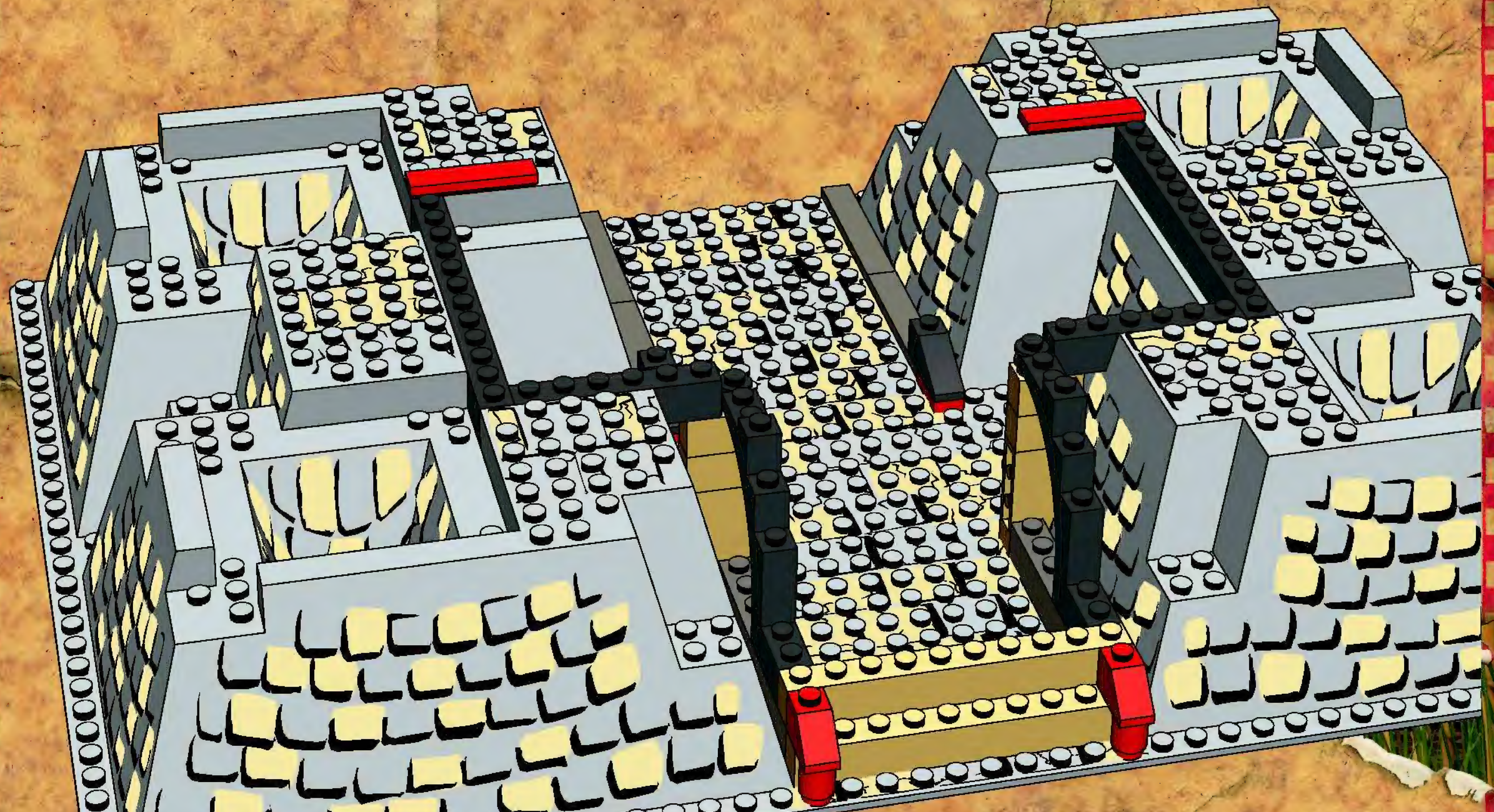


2

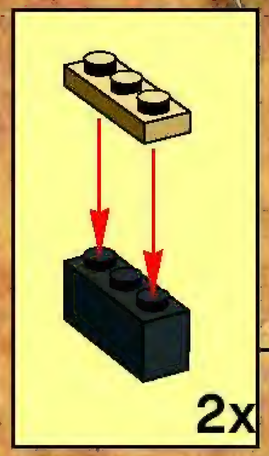
3



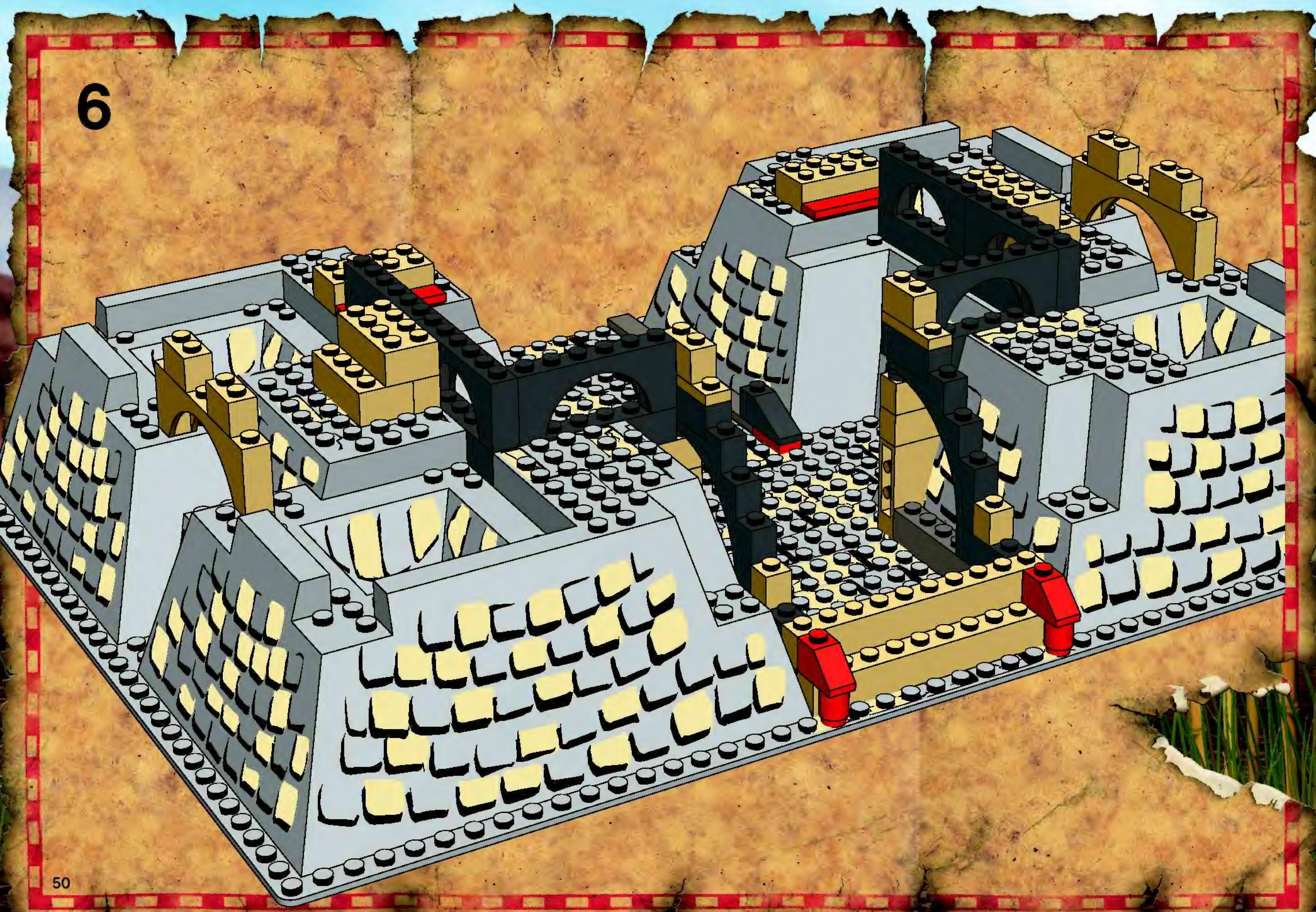
4



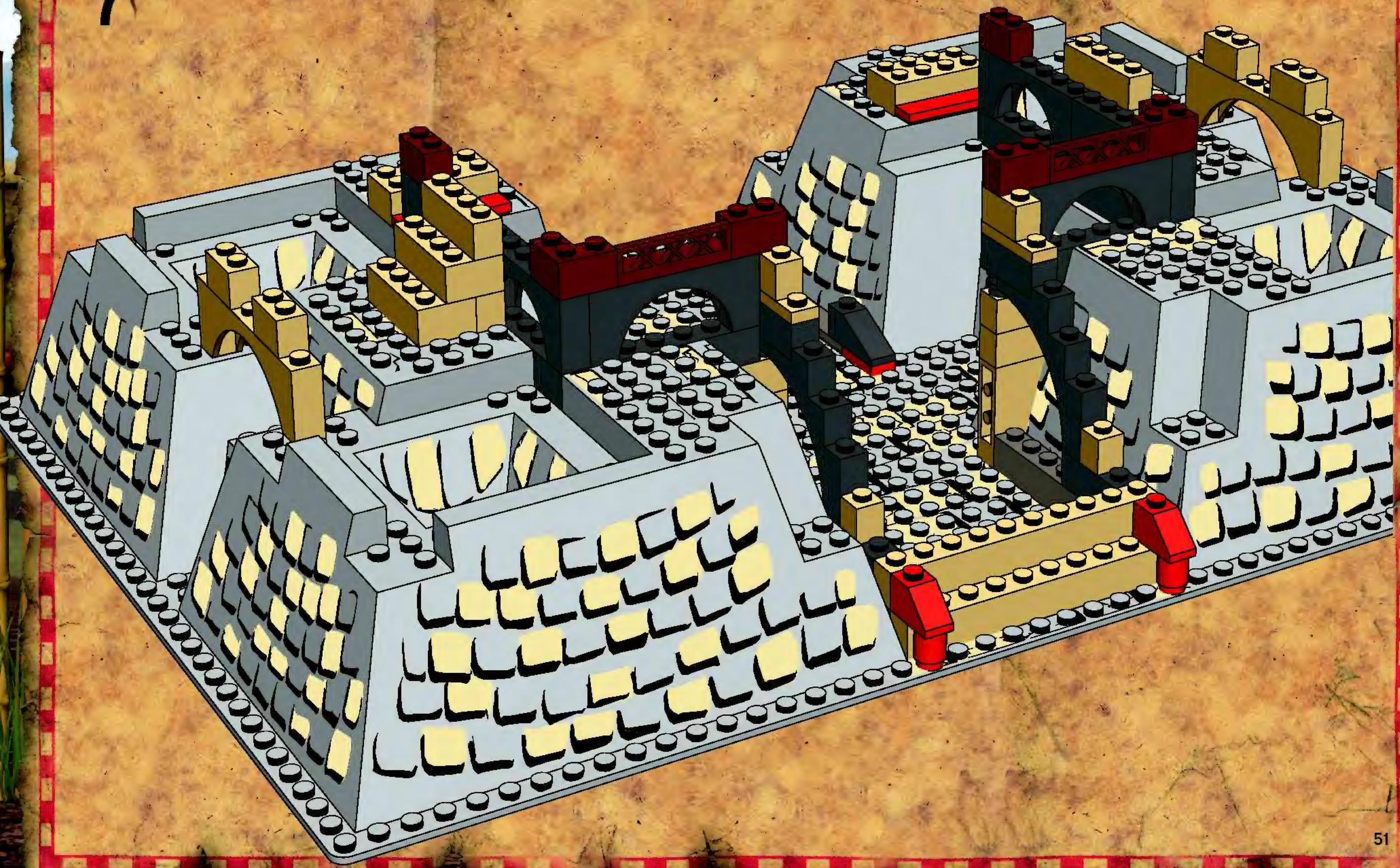
5



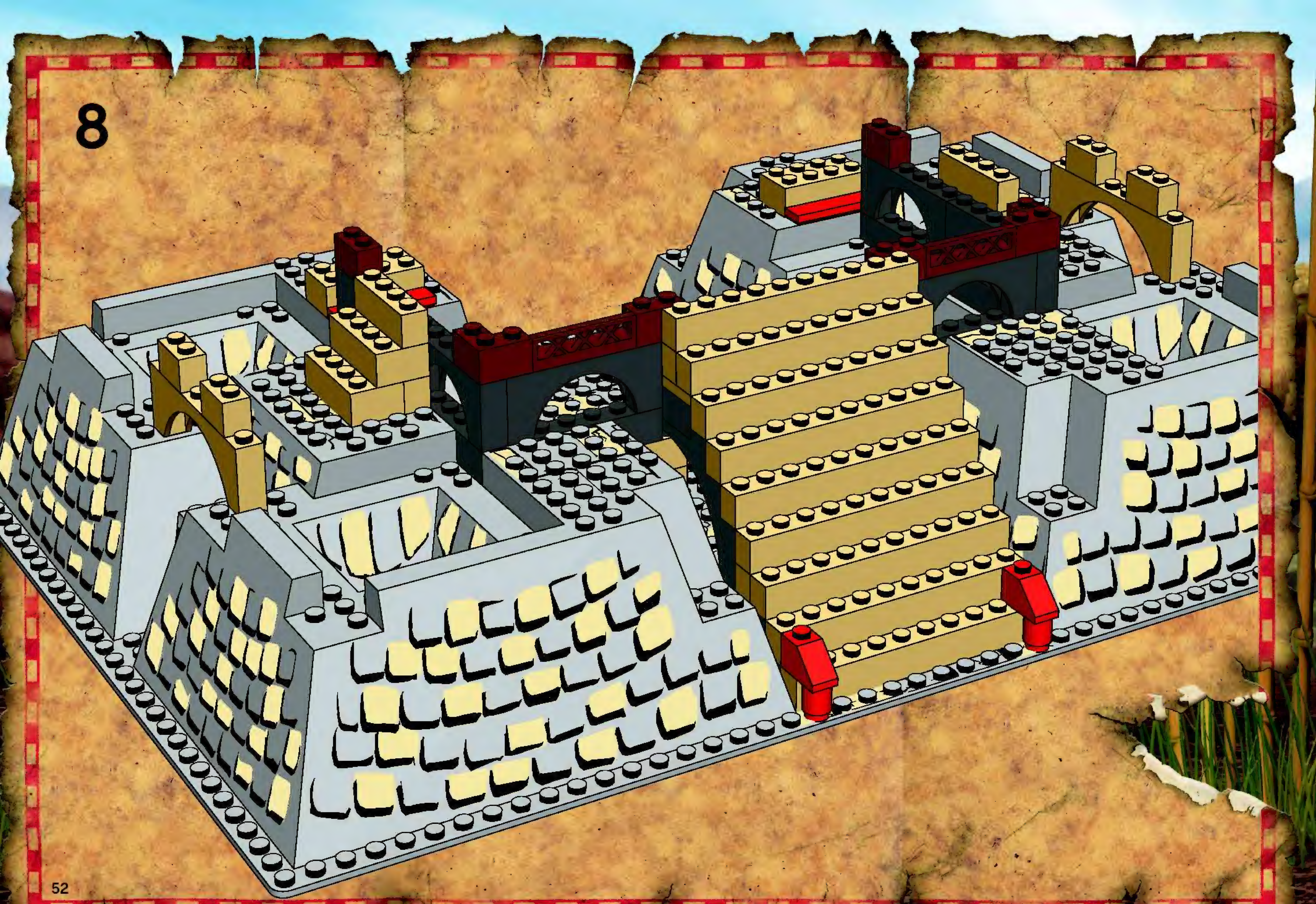
6



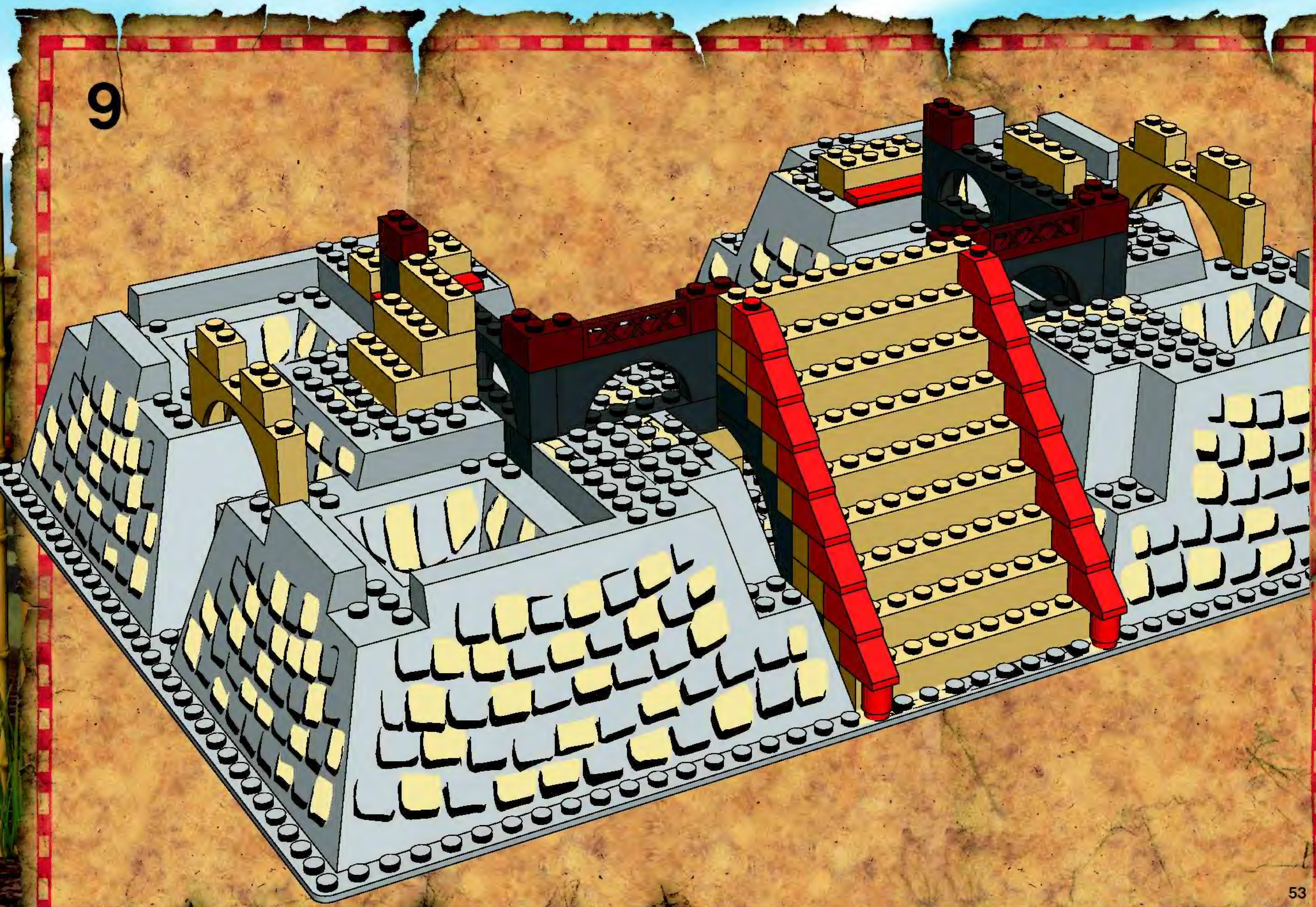
7



8

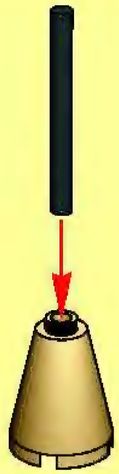


9



10

1



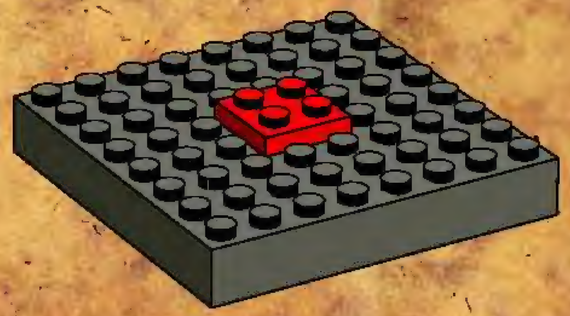
3

2

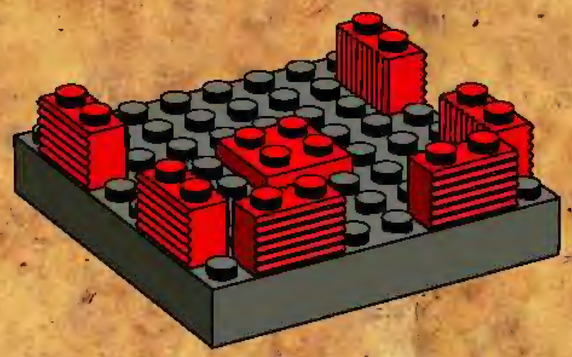
4

2x

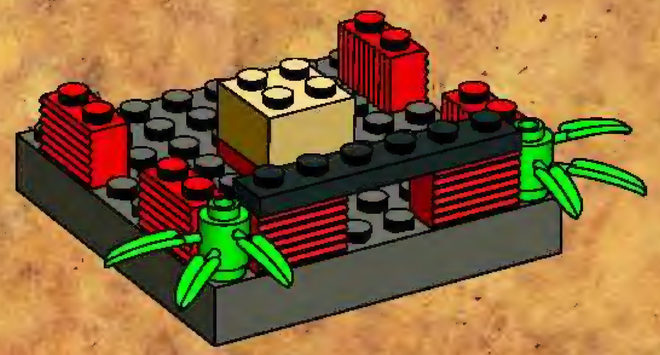
1



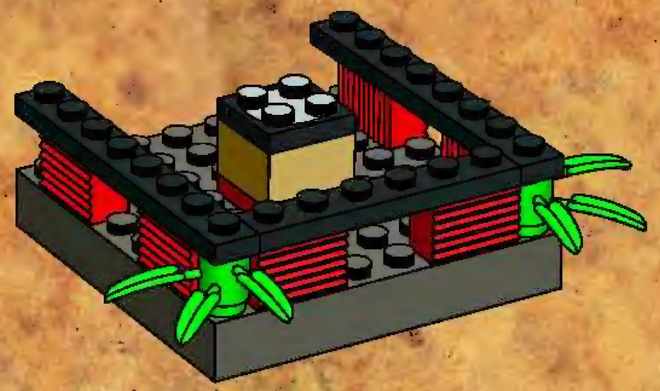
2



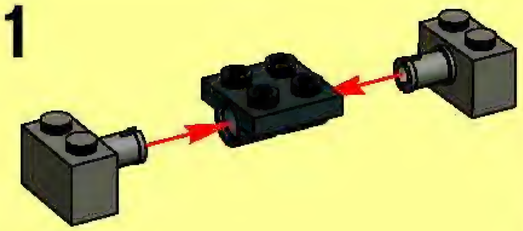
3



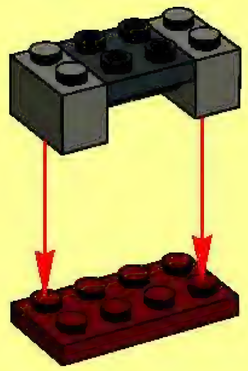
4



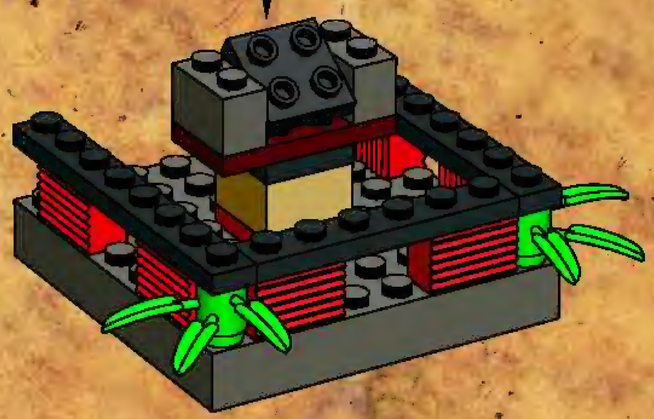
1



2

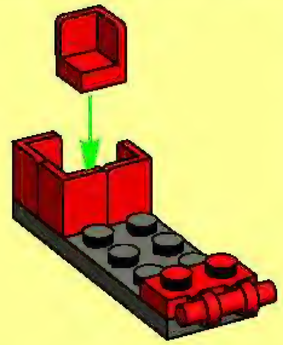


5

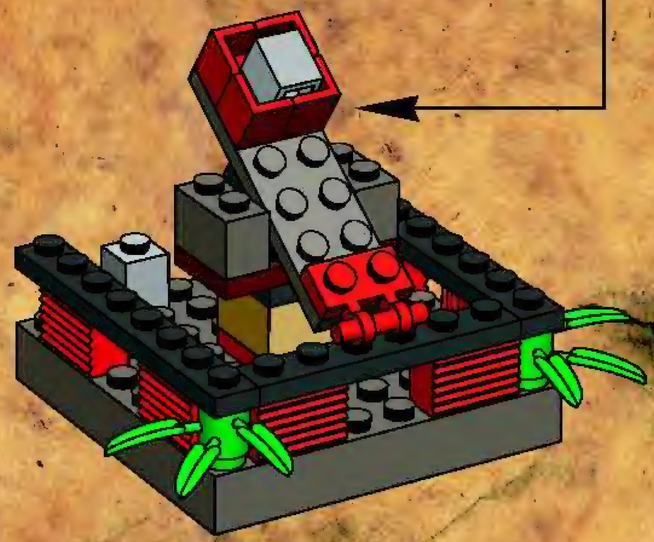


1

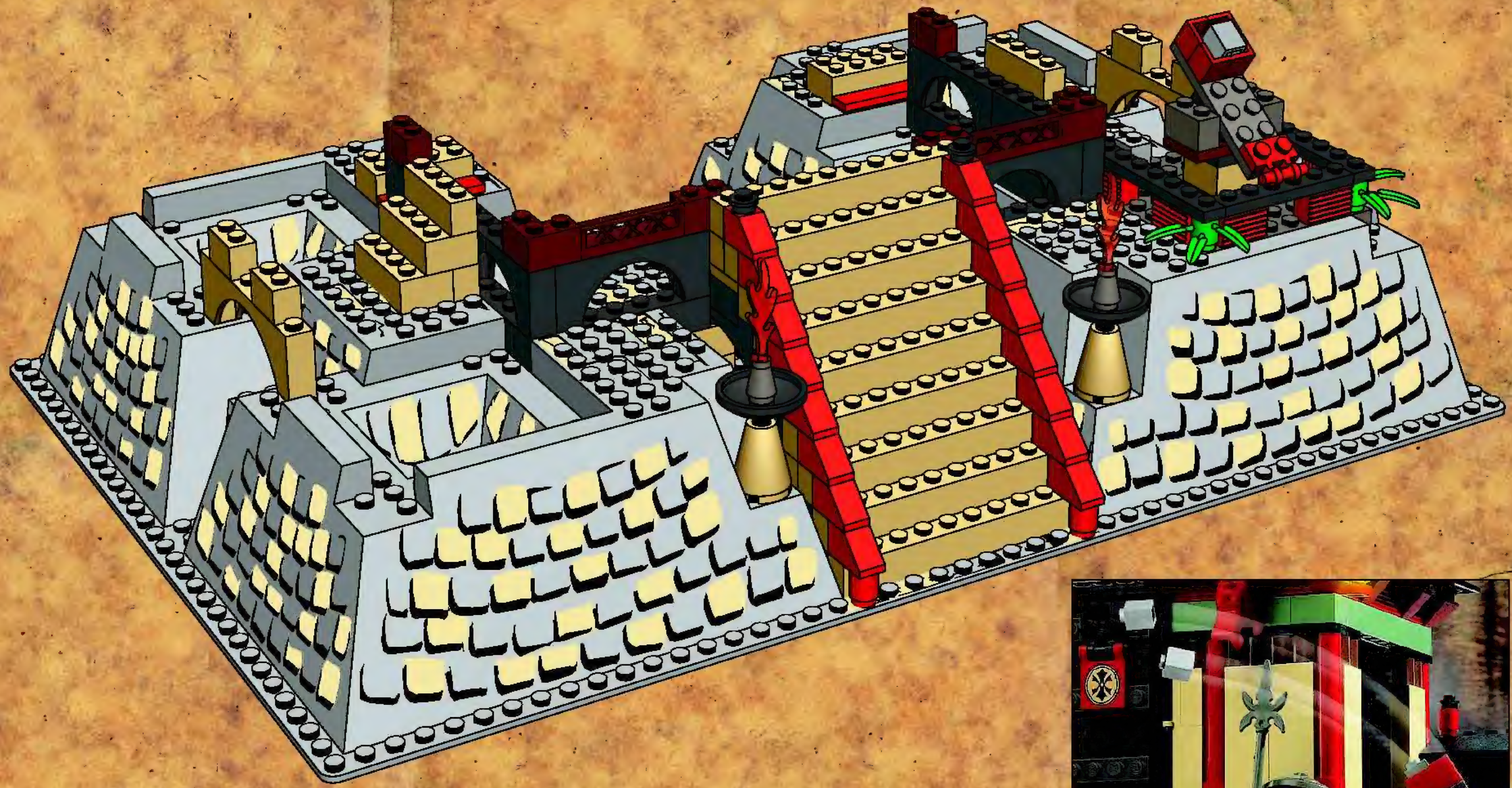
2

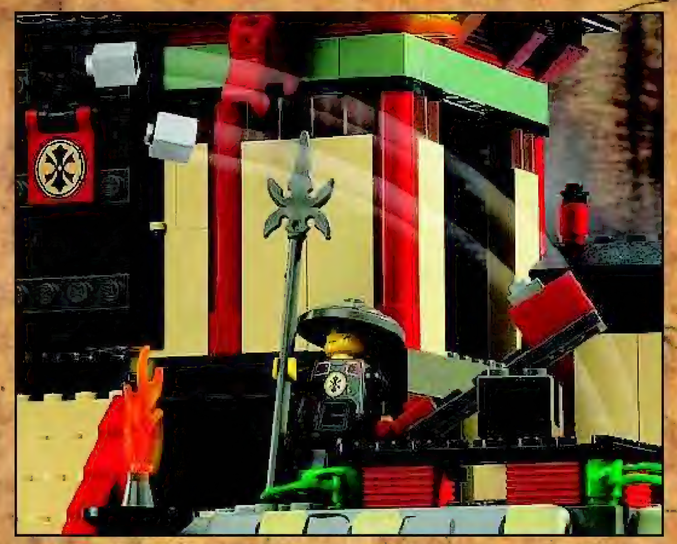


6



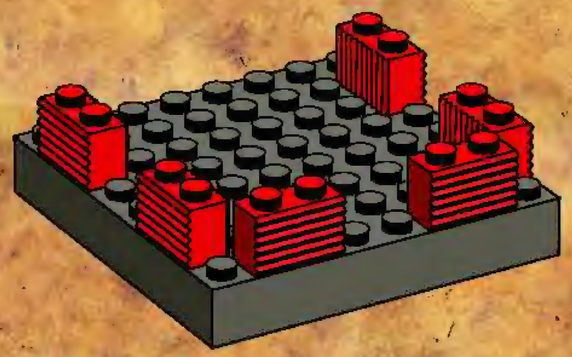
11



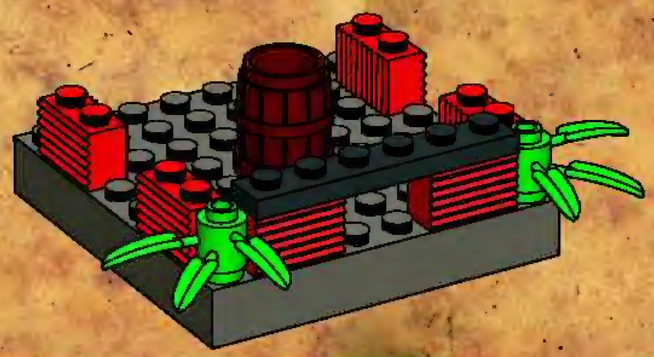


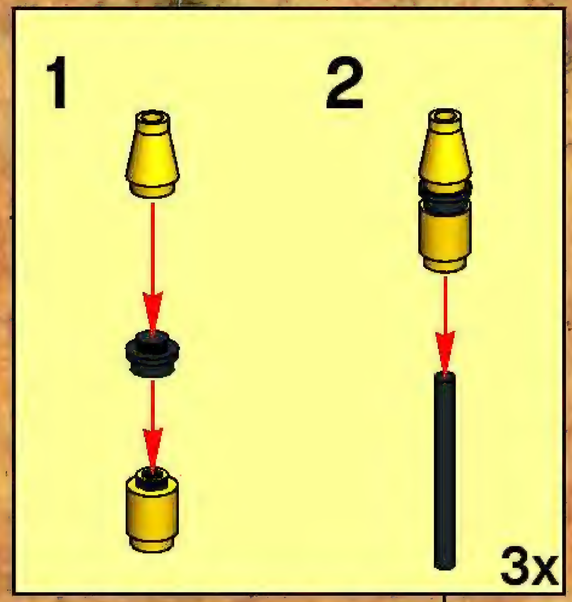
1

2

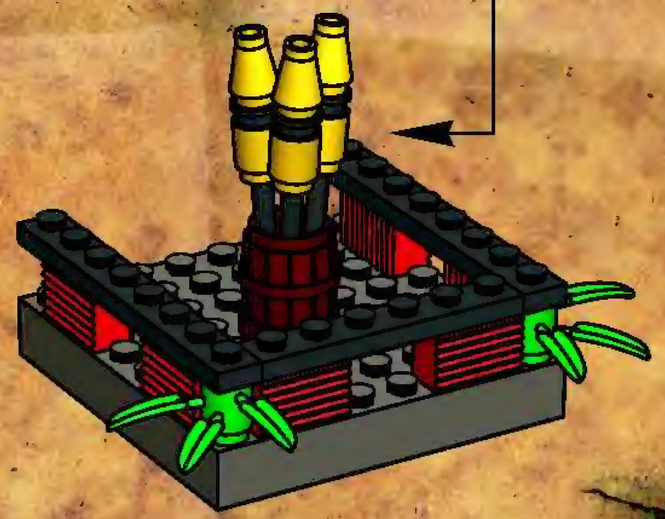


3

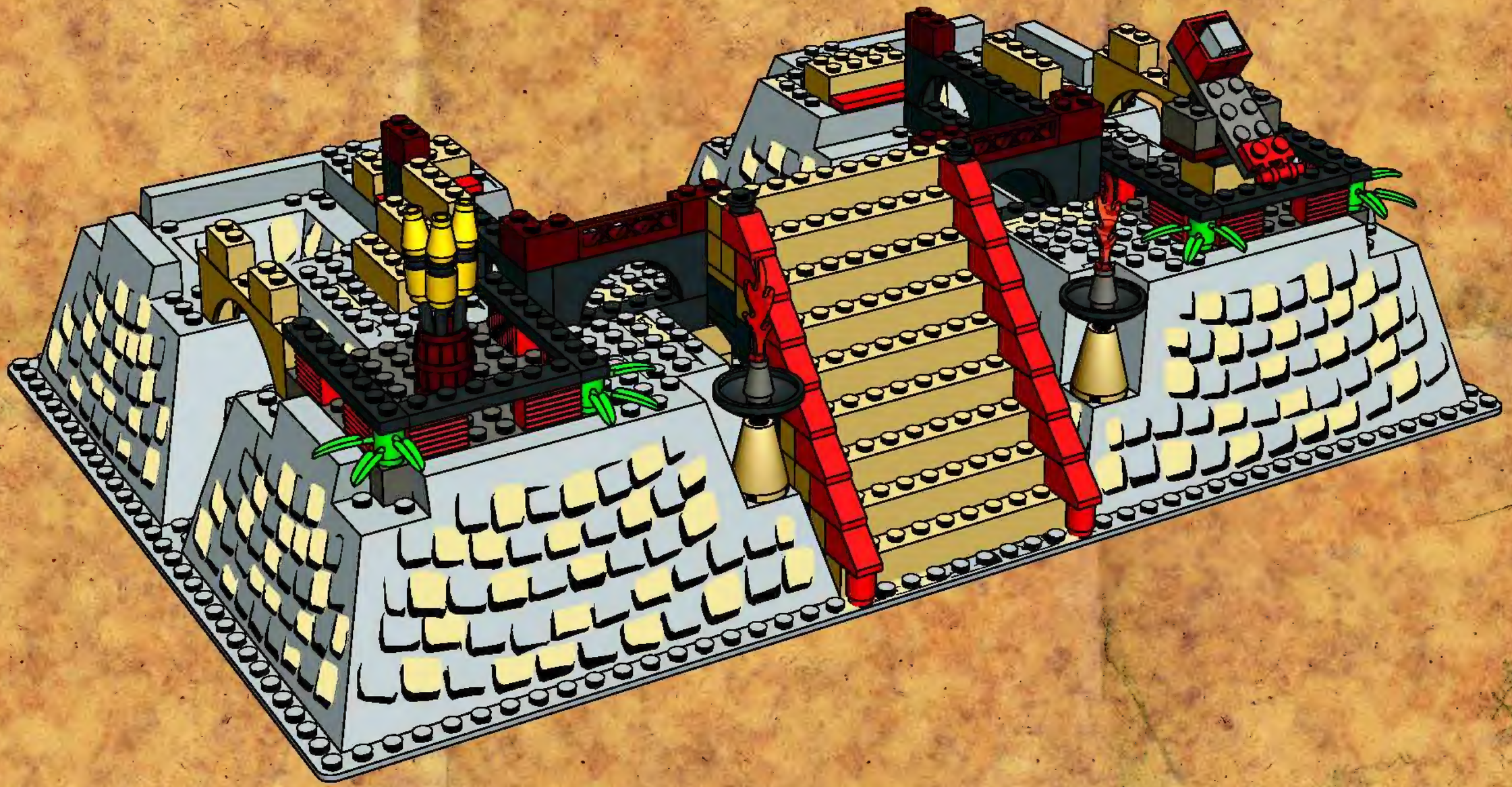




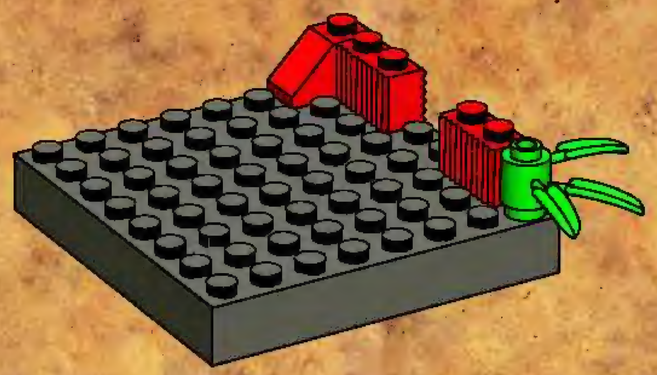
4



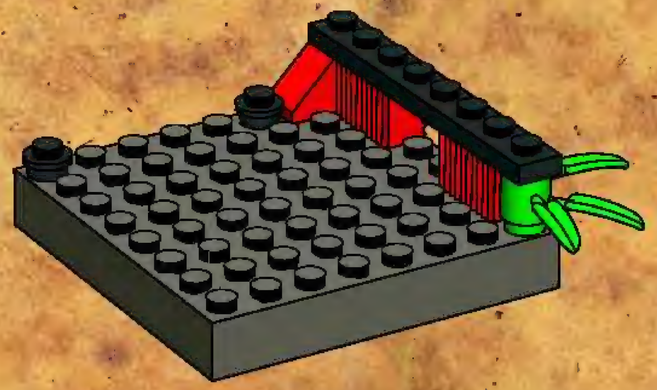
12



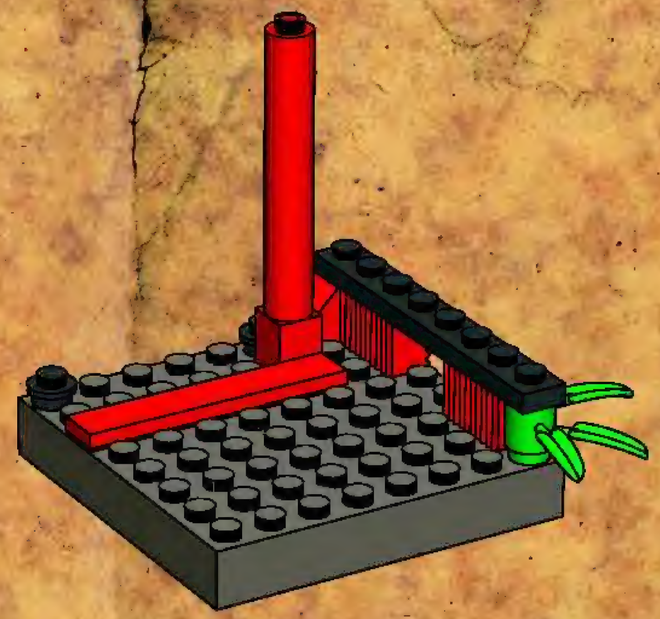
1



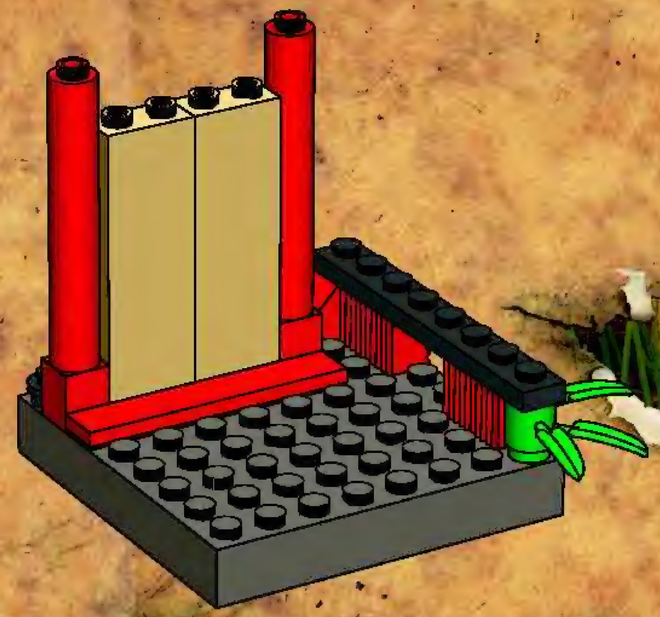
2

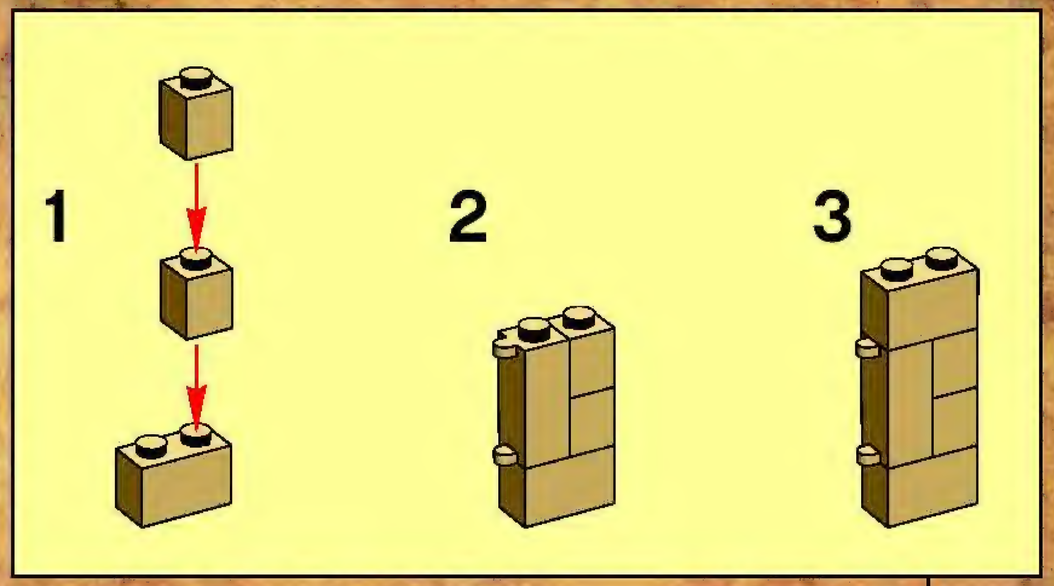


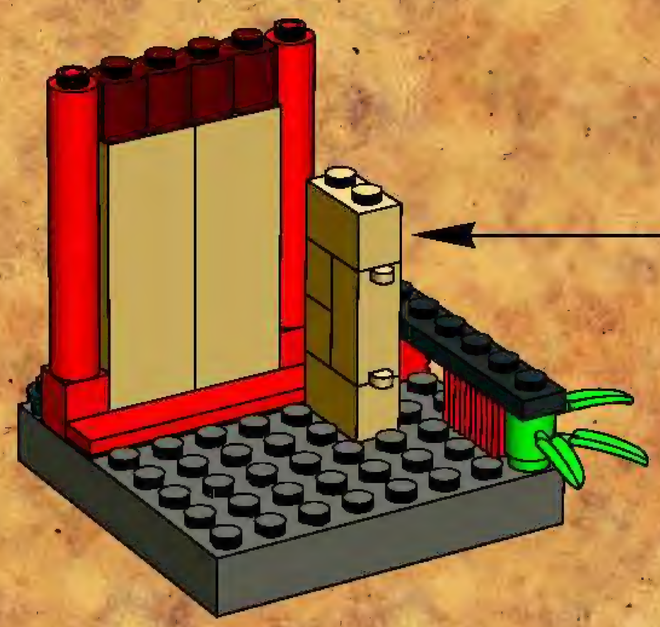
3



4



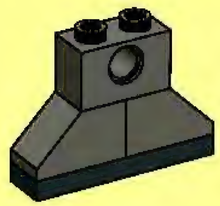

1
2
3


5

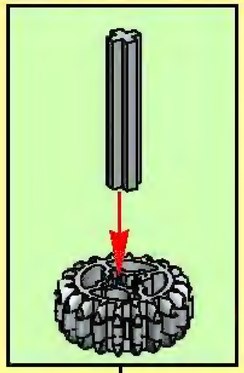
1

2

3

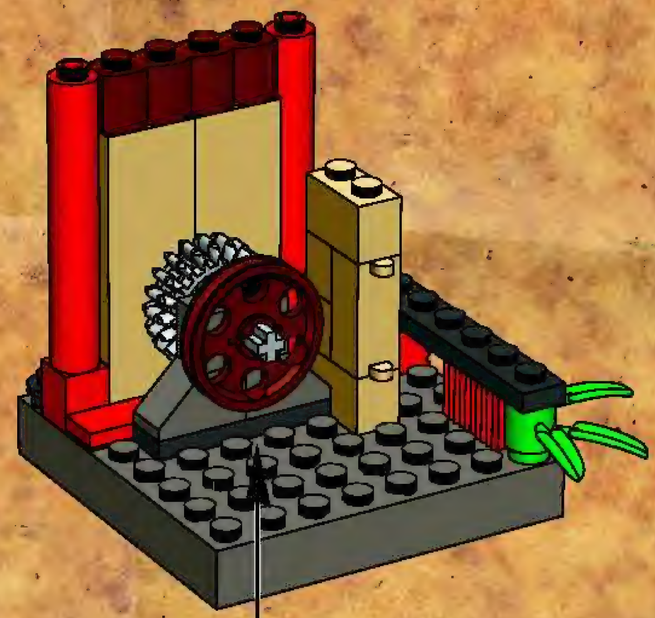


4

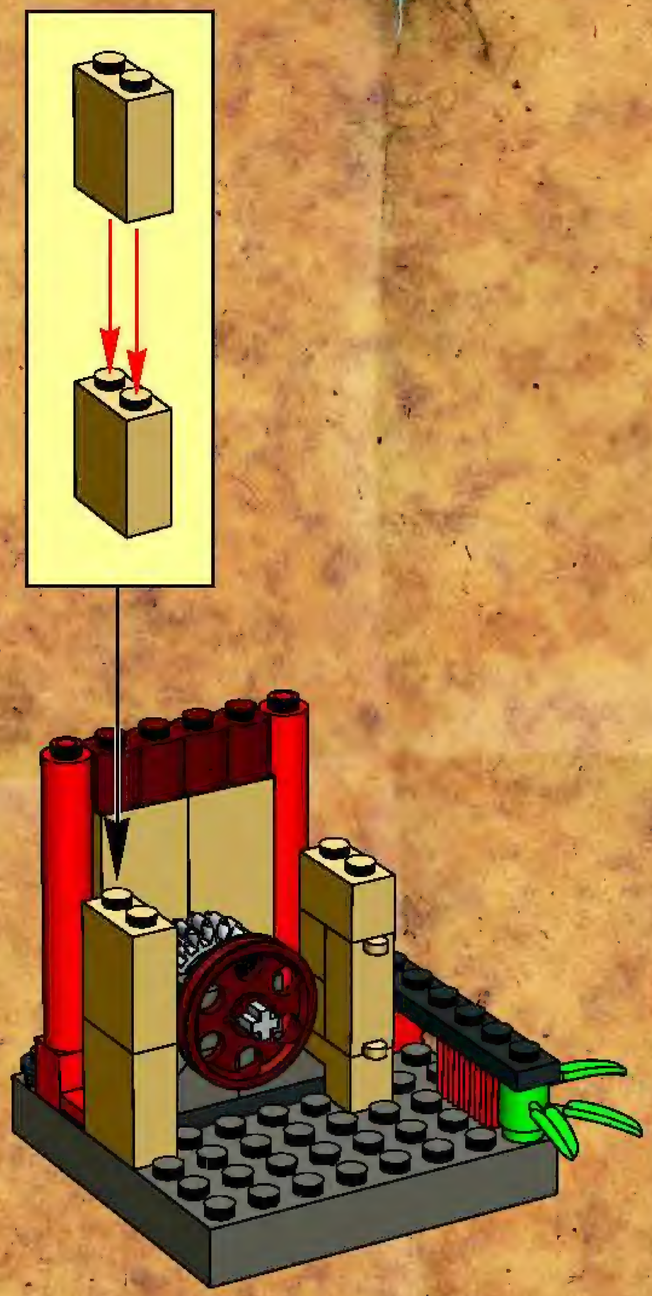


5

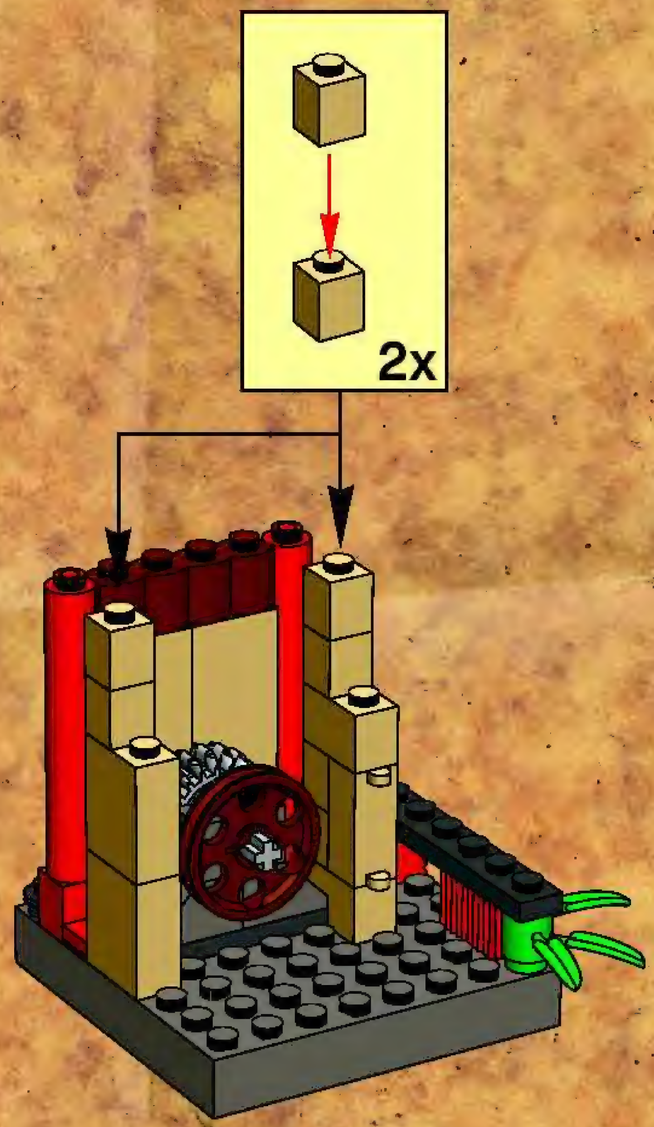
6



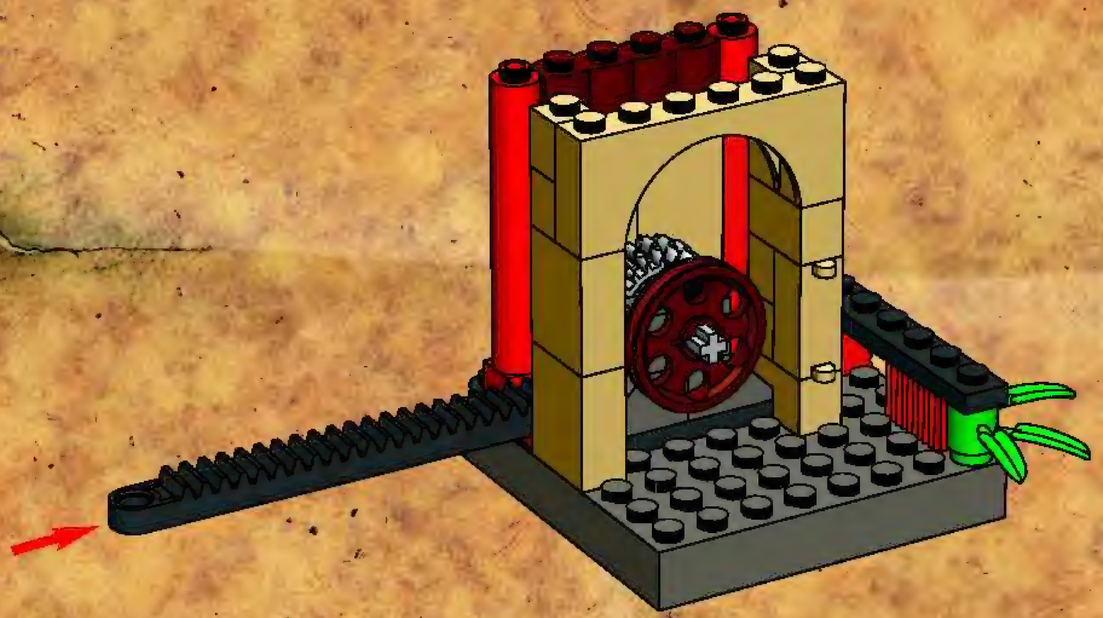
7



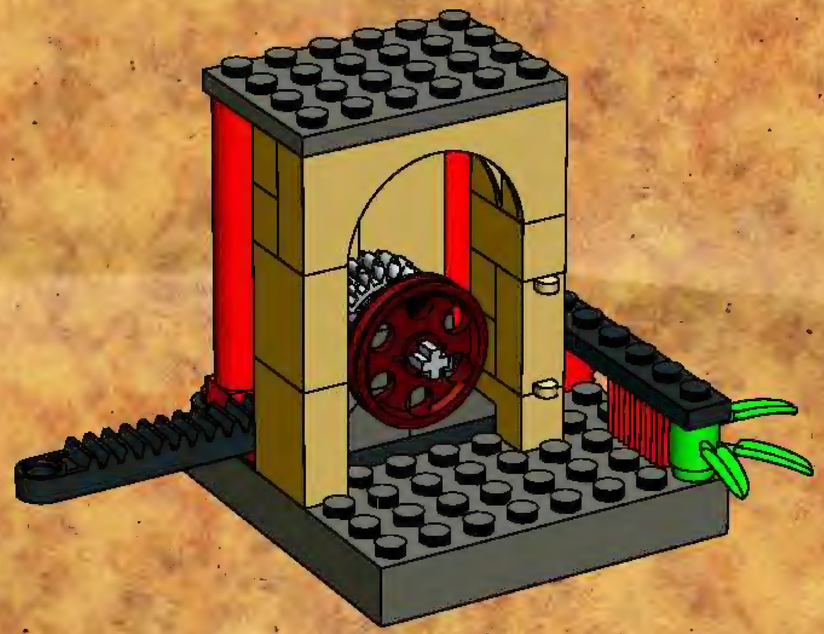
8

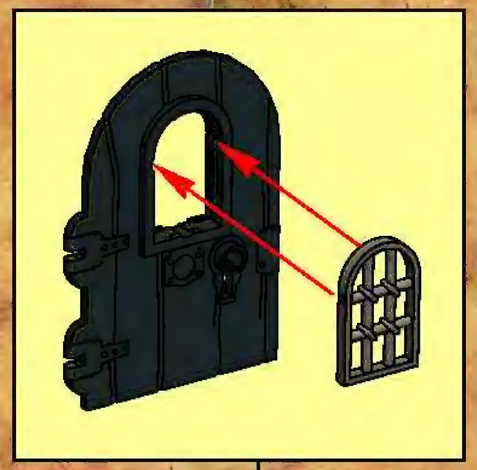


9

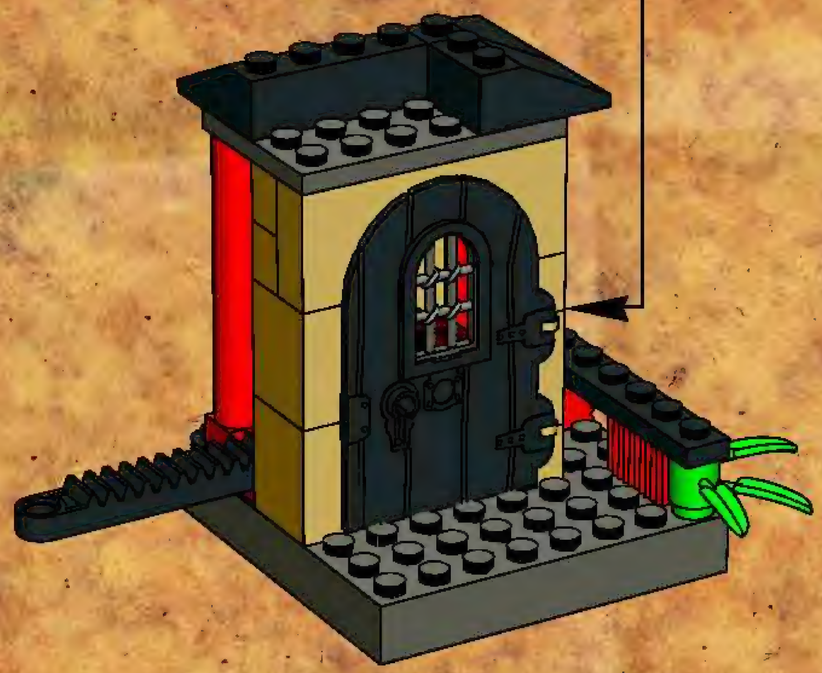


10





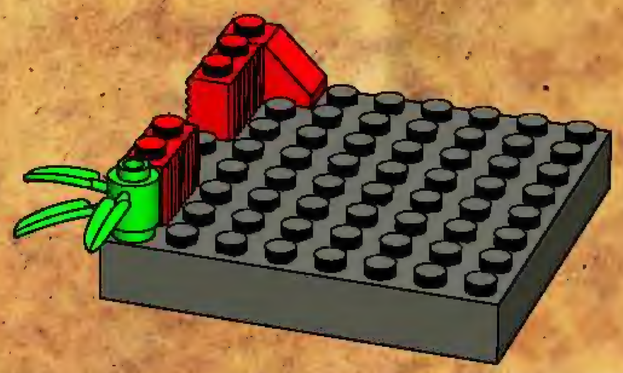
11



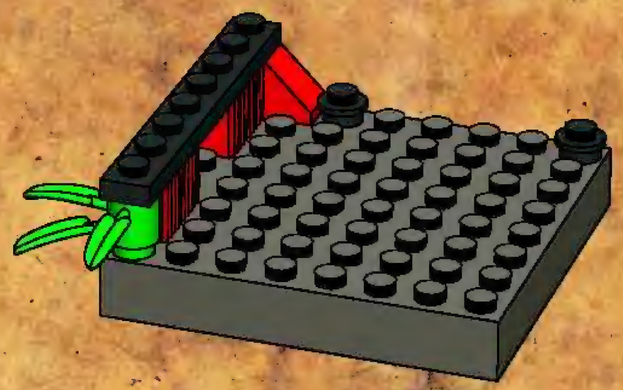
12

13

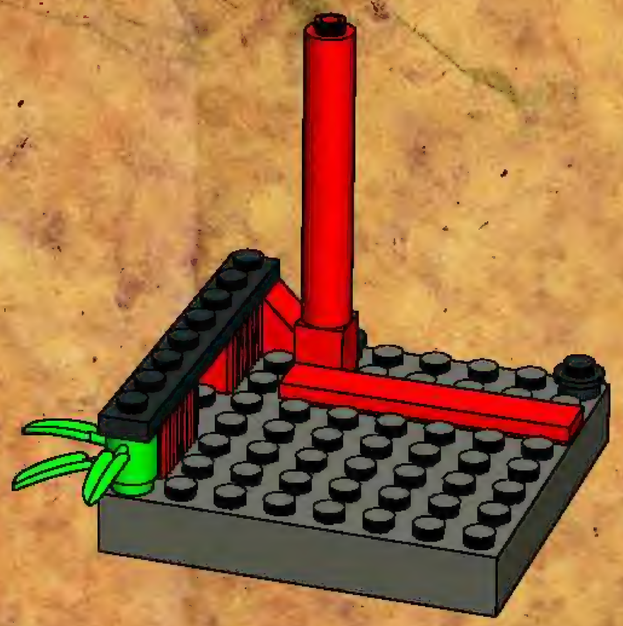
1



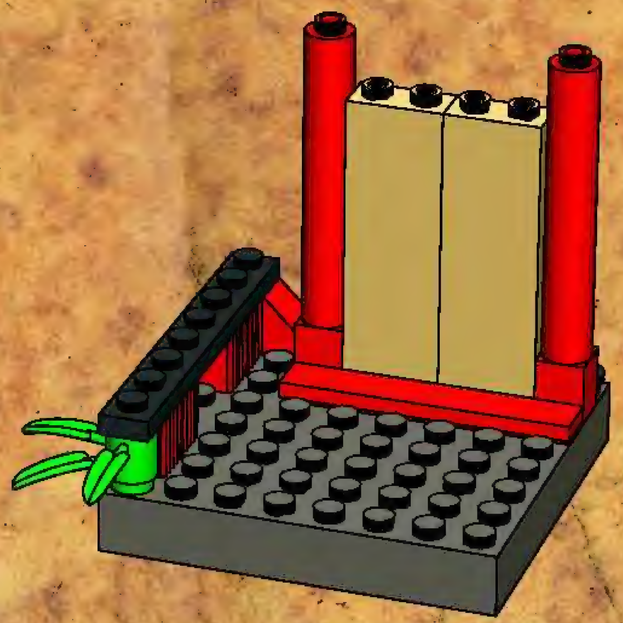
2

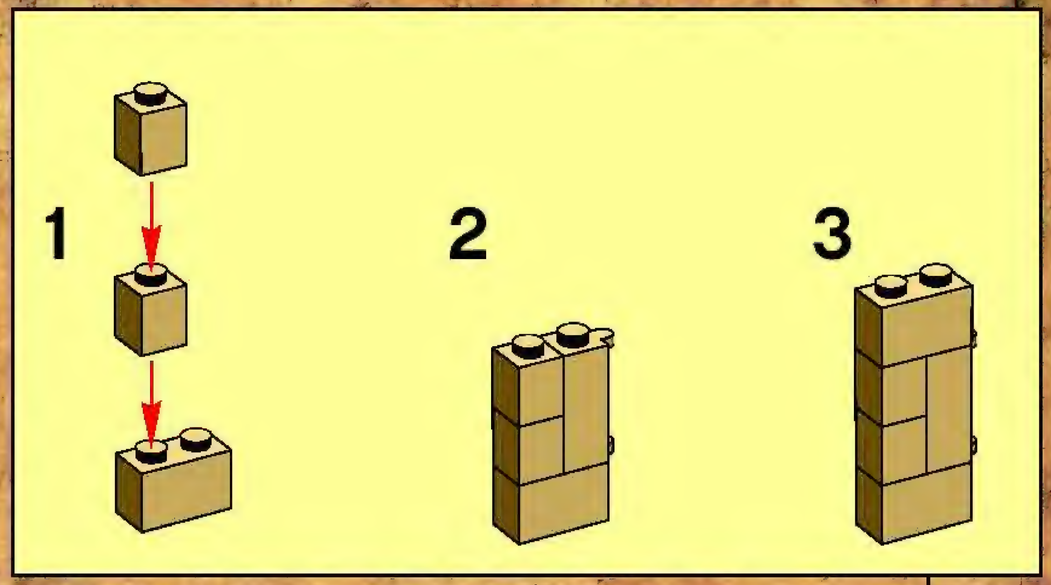


3

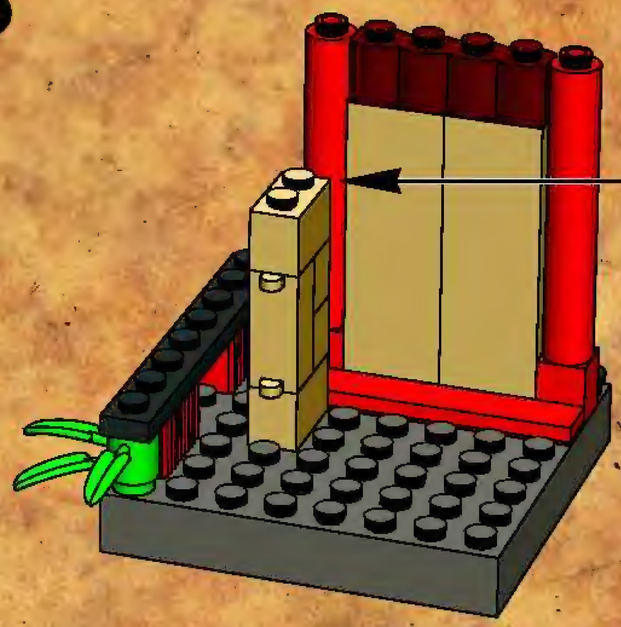


4





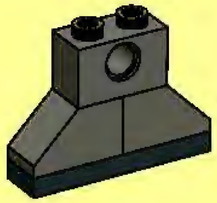
5



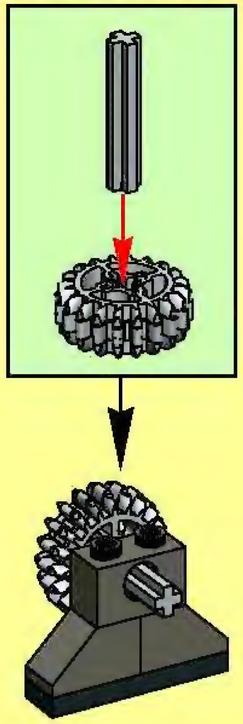
1

2

3

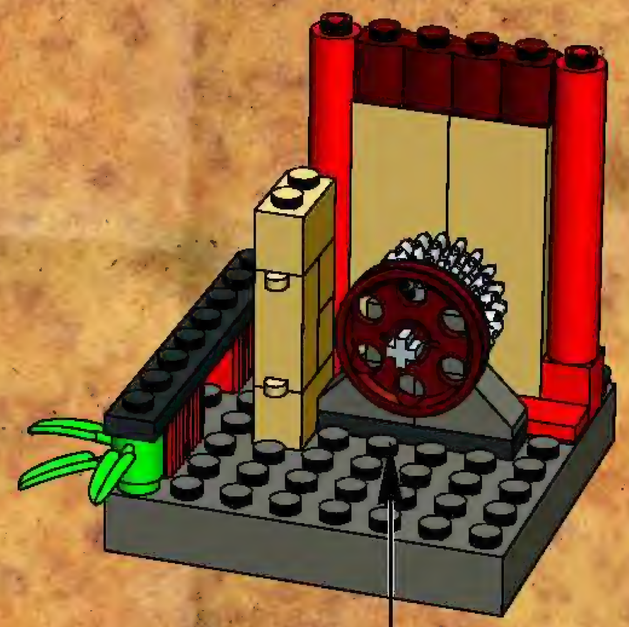


4

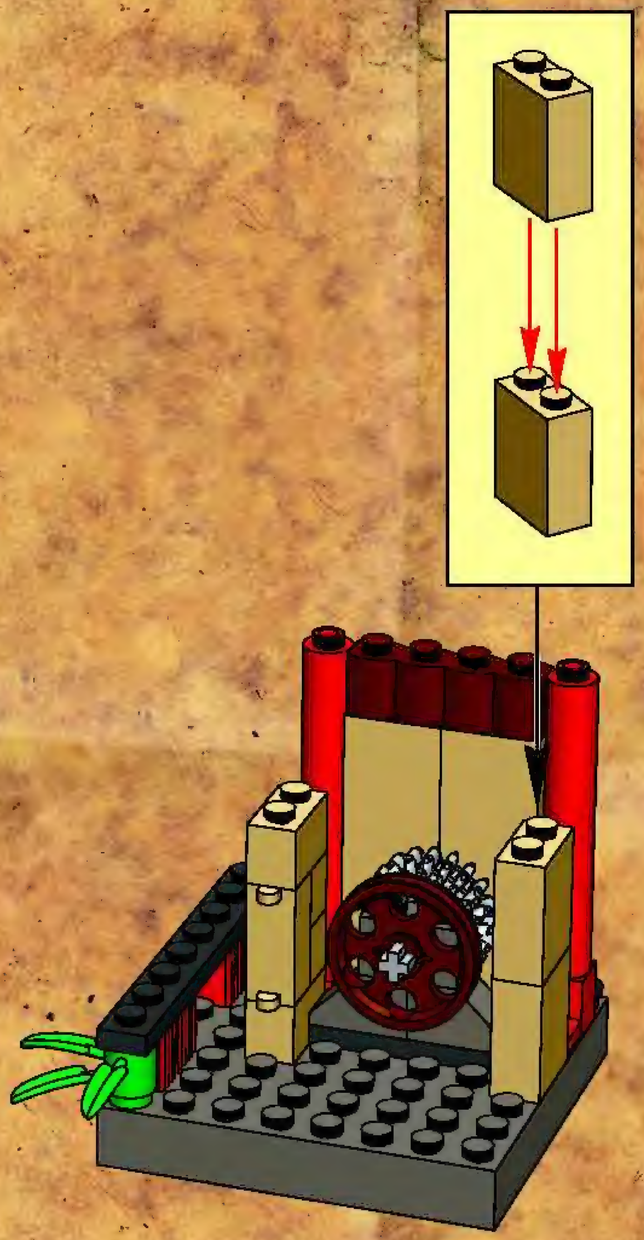


5

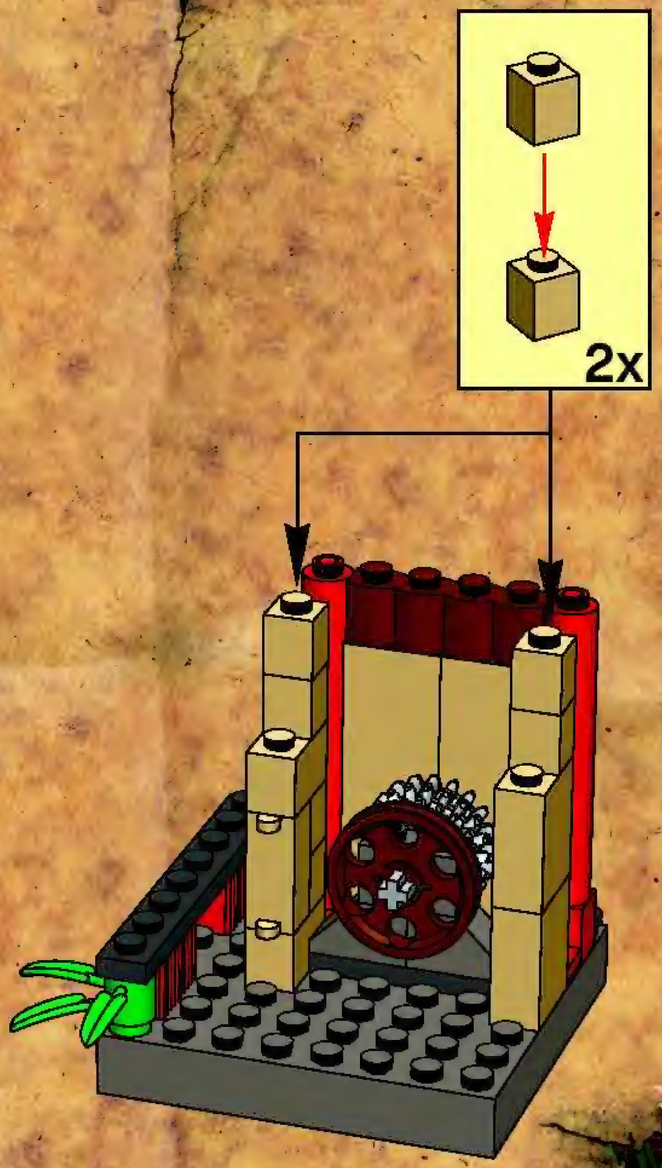
6



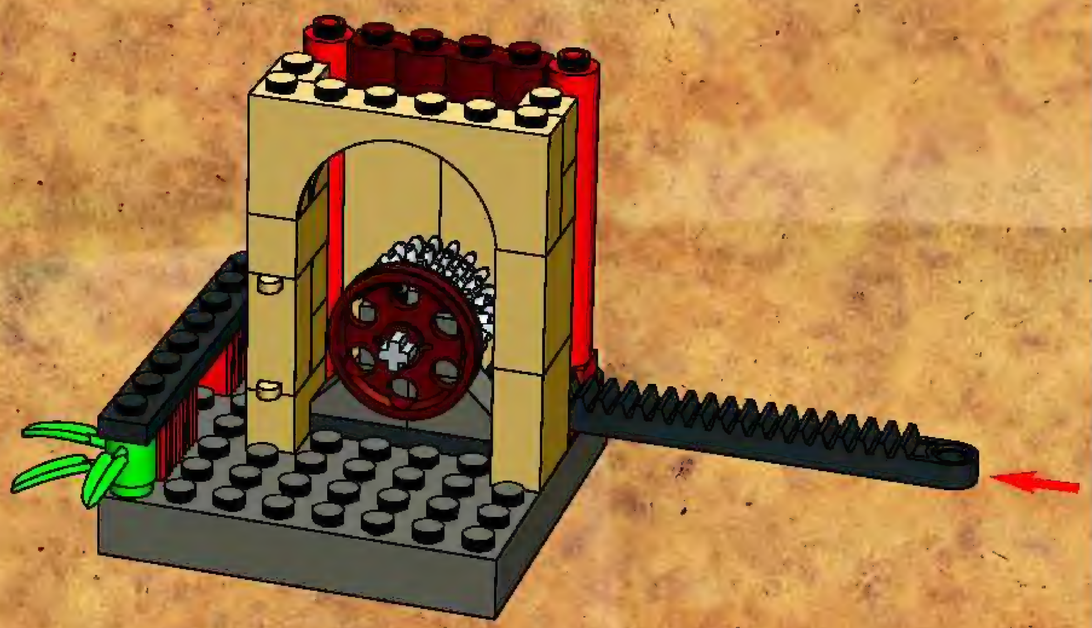
7



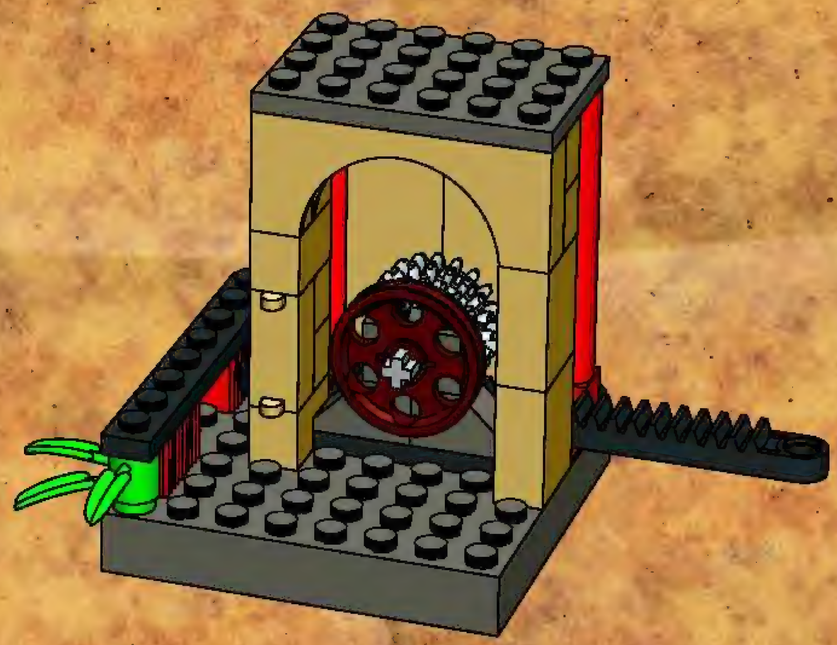
8



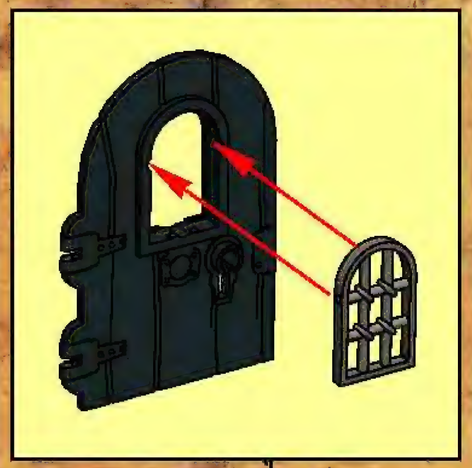
9

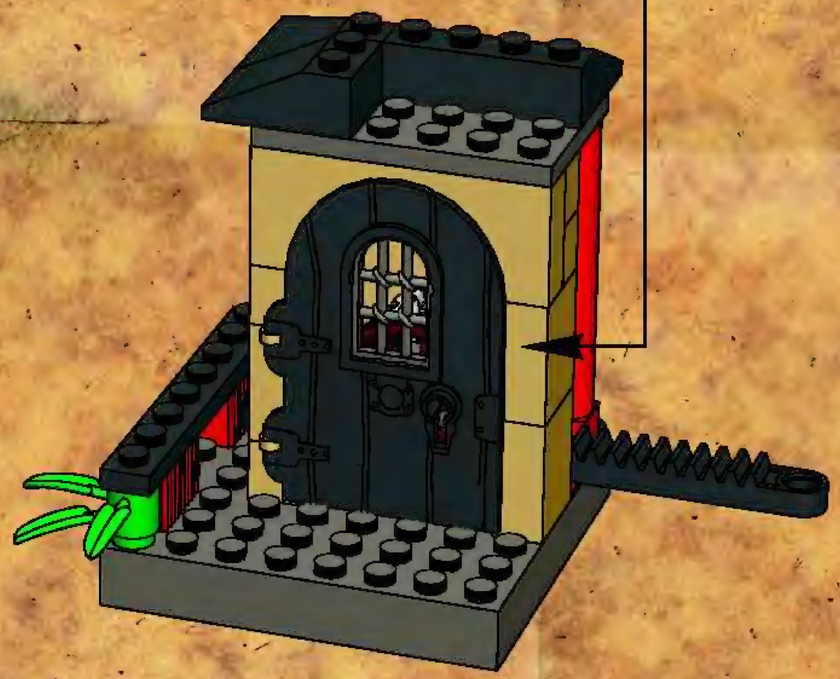


10

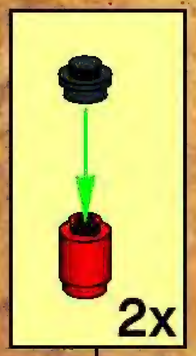


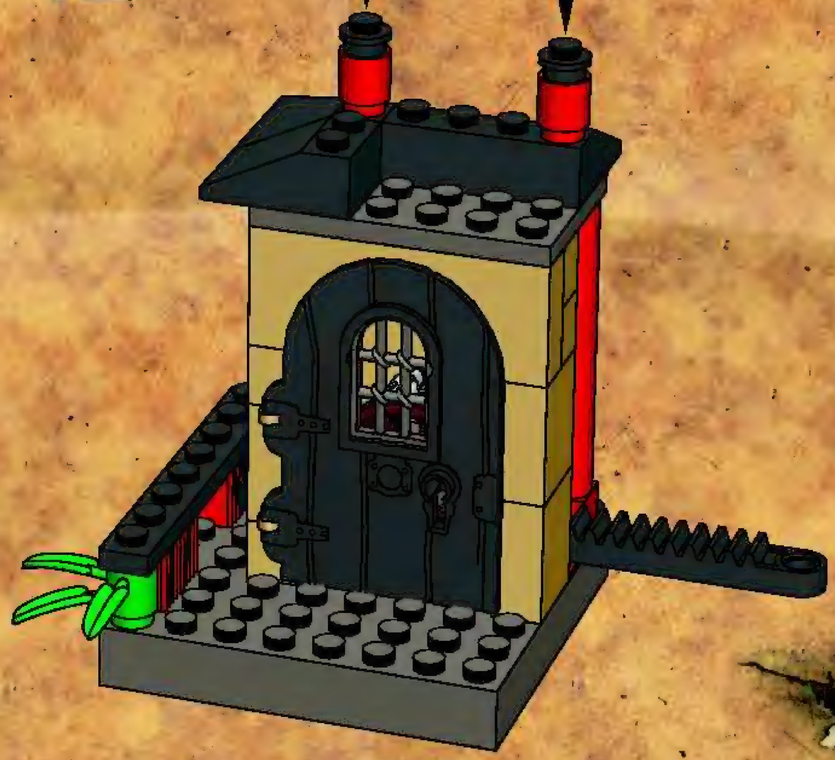
11





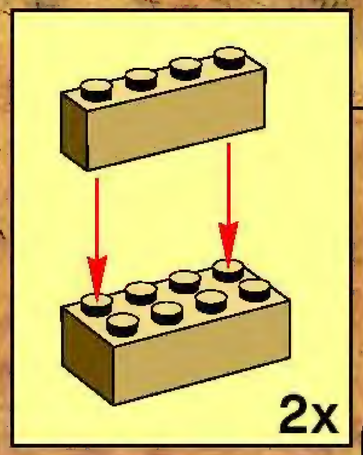
12



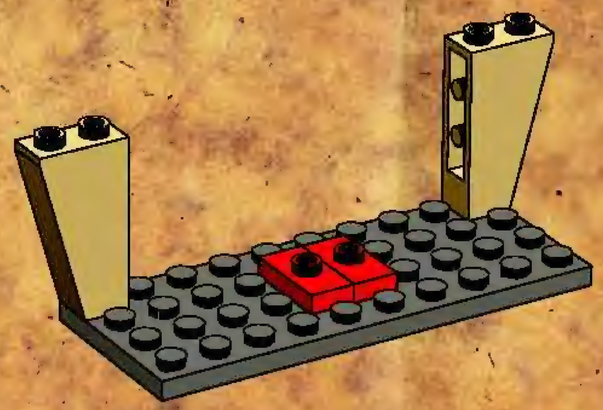


14

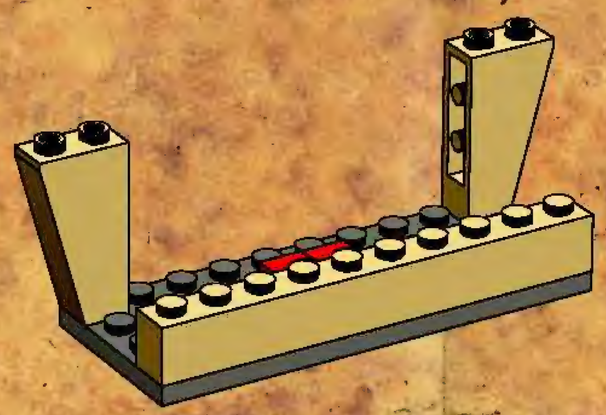
15



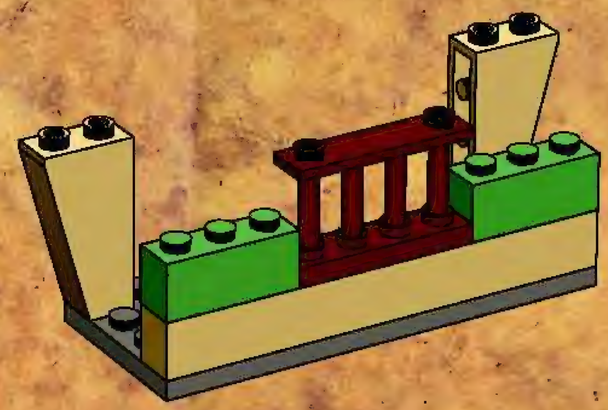
1



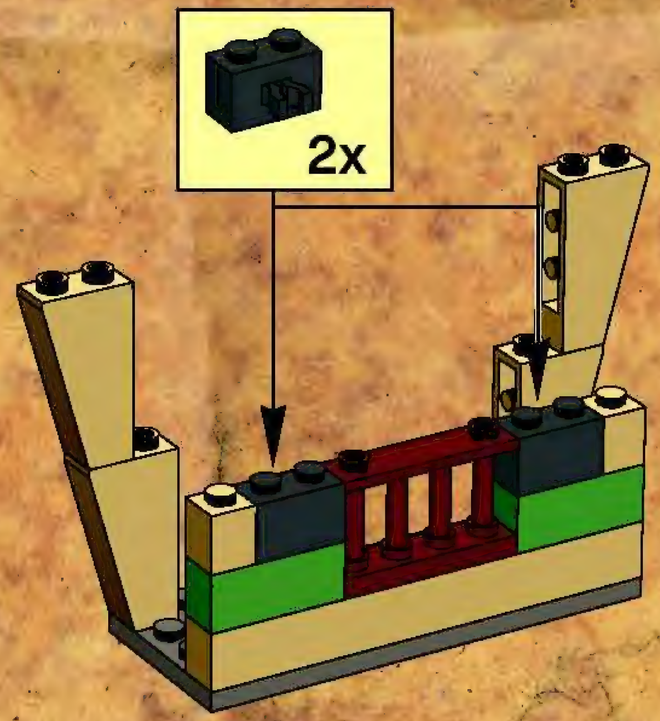
2



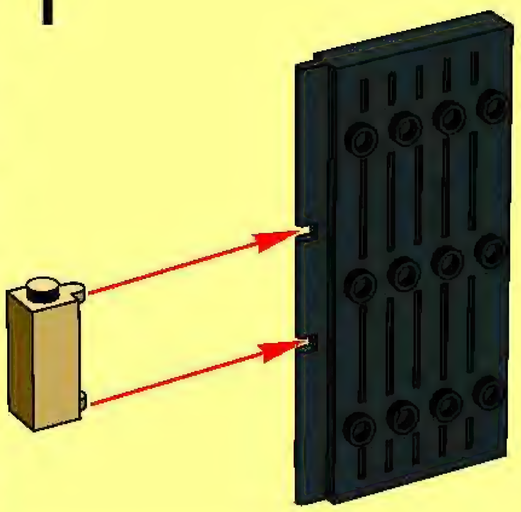
3



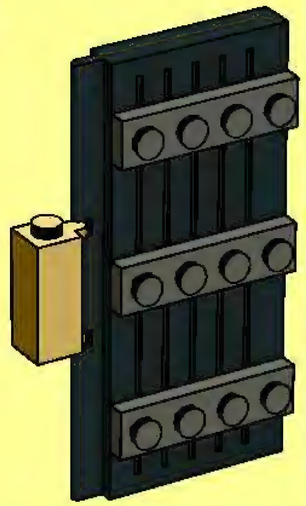
4



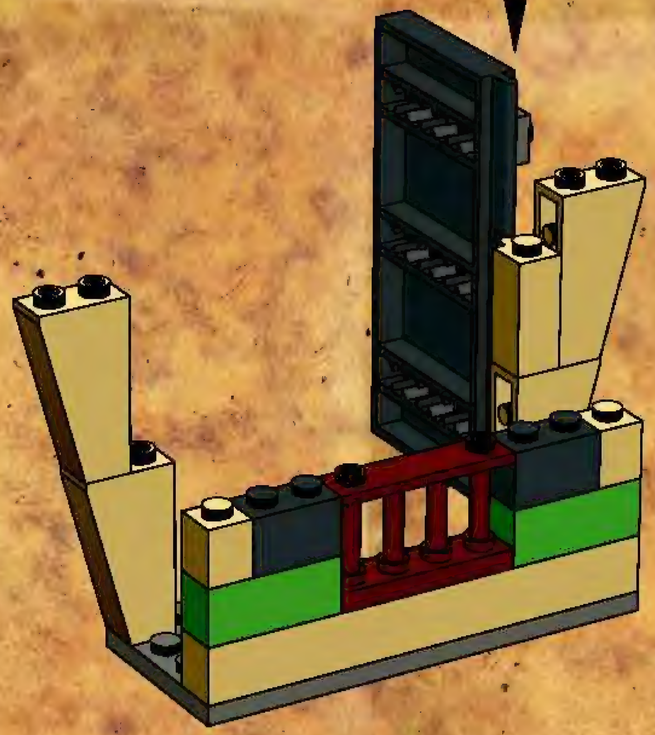
1



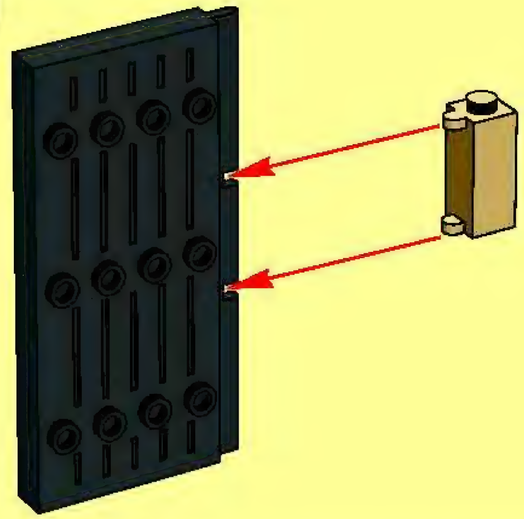
2



5

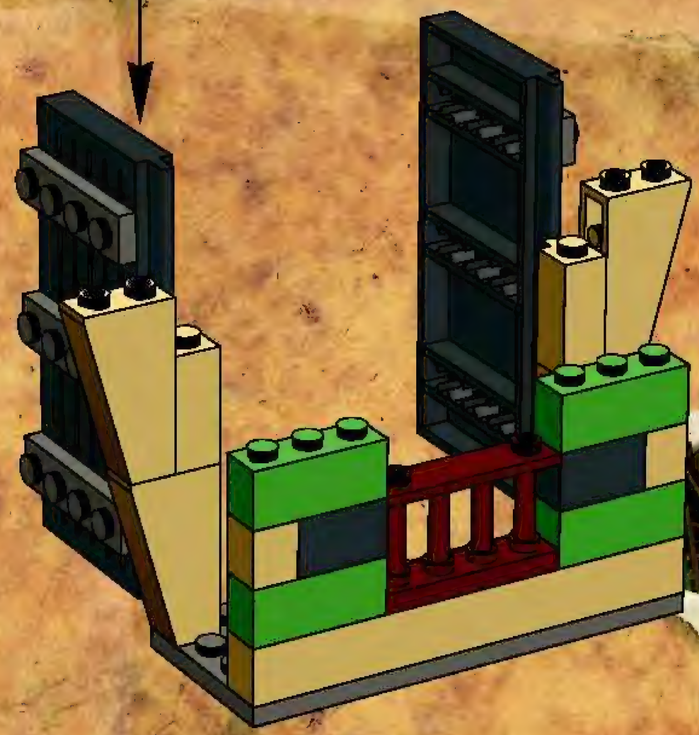


1

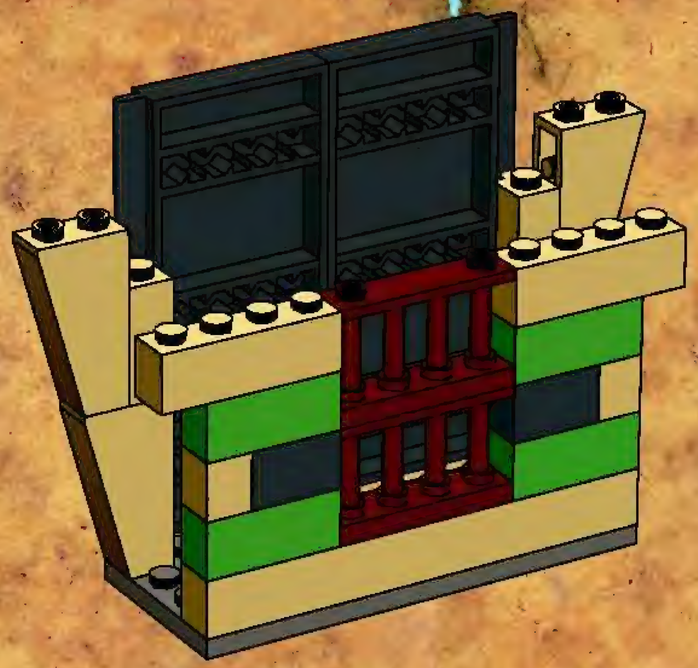


2

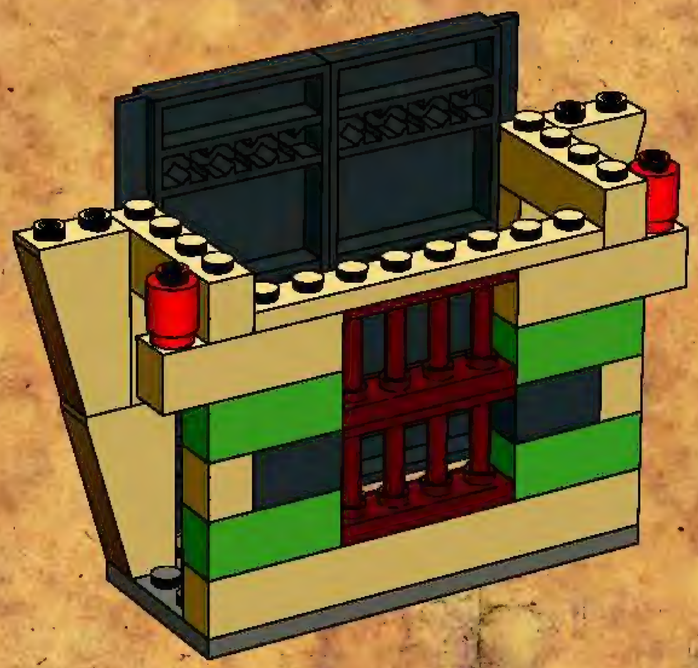
6



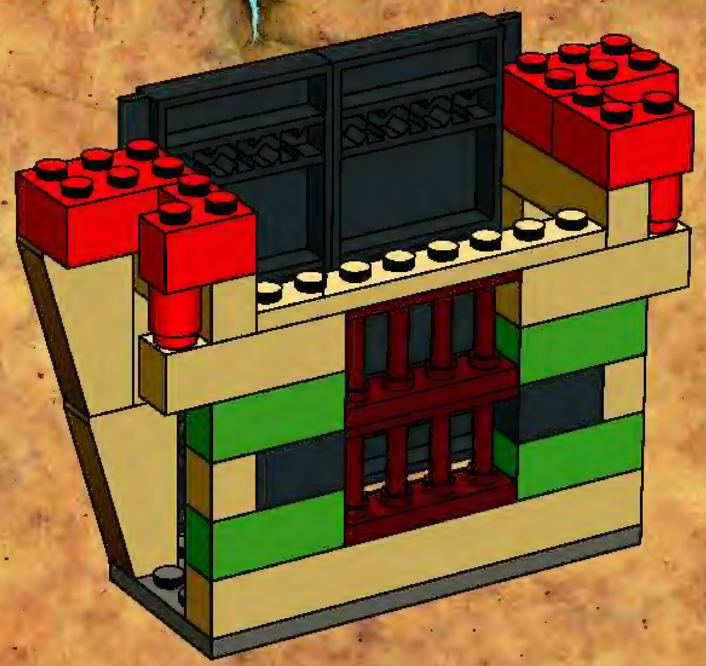
7



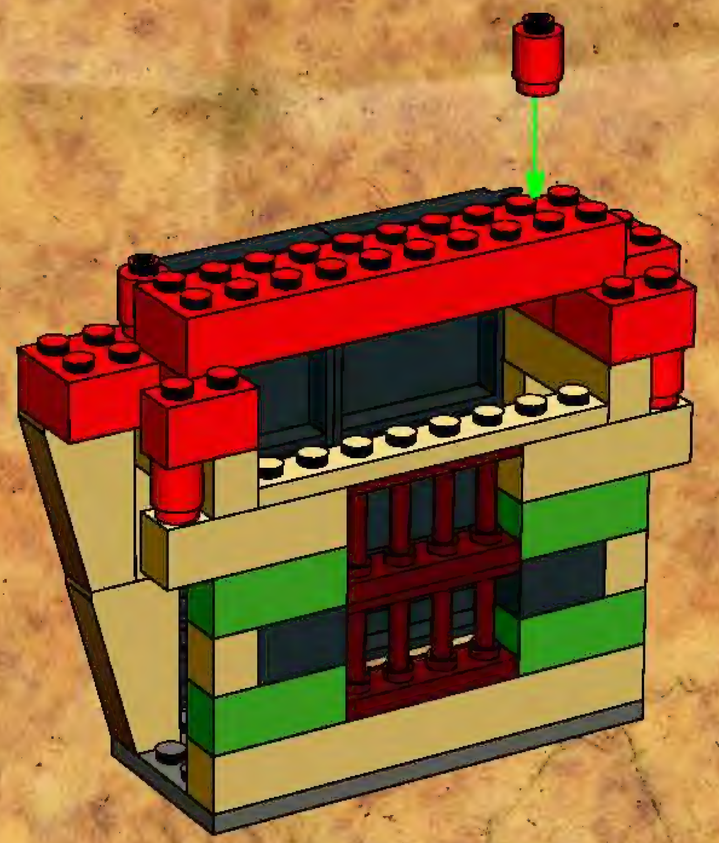
8



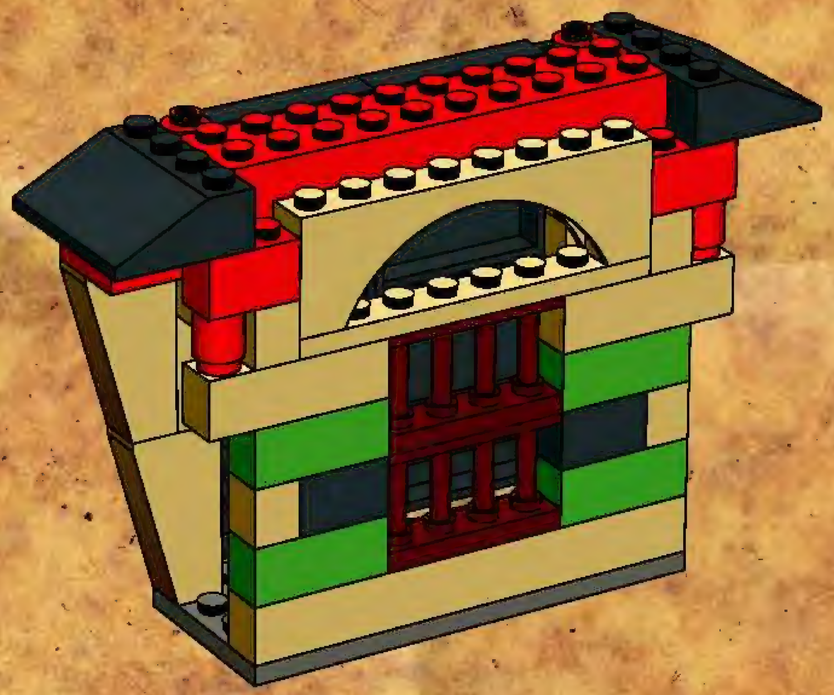
9



10



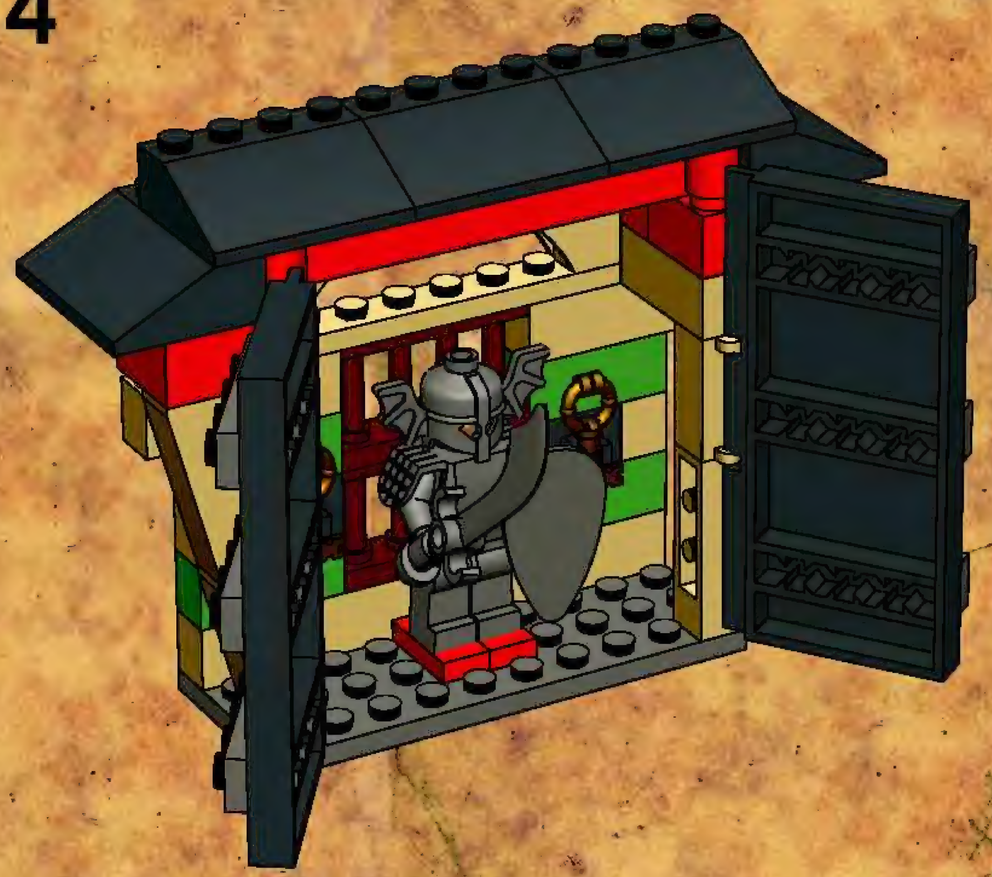
11



12

13

14



16

17

7410

7411

7415

7414

7409

7412

ORIENT EXPEDITION

GB Introduction
Welcome to Orient Expedition – China! The goal of your expedition is to search the Dragon Fortress for the Golden Dragon, a mysterious treasure from ancient times. But first, there are challenges to overcome and clues to find. Do you have what it takes?!
Orient Expedition – China is a game for 1-4 players.

DE Einleitung
Willkommen bei der Orient Expedition – China! Ziel dieser Expedition ist es, die Drachen-Festung für den Goldenen Drachen, einem mysteriösen Schatz aus alten Zeiten, zu finden. Aber zuerst musst du schwierige Aufgaben lösen und verborgene Hinweise finden. Fühlst du dich dieser schwierigen Aufgabe gewachsen?!
Orient Expedition – China ist ein Spiel für 1-4 Spieler.

FR Introduction
Bienvenue dans Orient Expedition – Chine ! Le but de ton expédition est de trouver la forteresse du dragon, dans laquelle se trouve dissimulé le Dragon d'Or, un trésor aussi mystérieux qu'ancien. Mais avant d'y arriver, tu vas devoir surmonter une série de défis et trouver et rassembler plusieurs indices. Tu penses que tu y arriveras ?!
Orient Expedition – Chine est un jeu pour 1-4 joueurs.

IT Introduzione
Benvenuti all'Orient Expedition – China! Lo scopo della spedizione è di cercare, nella Fortezza del Dragone, il Dragone d'Oro: un tesoro antico e misterioso. Ma bisogna prima superare sfide e trovare indizi... Sei abbastanza in gamba per farlo?! Orient Expedition – China è un gioco per 1-4 giocatori.

NL Introductie
Welkom bij Orient Expedition – China! Het doel van de expeditie is in het Drakenkasteel op zoek naar de Gouden Draak te gaan: een hele oude mysterieuze schat. Maar eerst moet je Plink wat opdrachten uitvoeren en sporen vinden. Ben je goed genoeg?!
Orient Expedition – China is een spel voor 1-4 spelers.

ES Introducción
¡Bienvenido a Orient Expedition – China! El objetivo de la expedición es localizar el Dragón Dorado, un misterioso tesoro ancestral, escondido en el Fuerte del Dragón. Pero primero tendrás que enfrentarte a varios retos y buscar pistas. ¿Te atreves?
Orient Expedition – China es un juego para 1-4 jugadores.

DK Indledning
Velkommen til Orient Expedition – Kina! Målet med din ekspedition er at udforske Dragefæstningen og finde den Gyldne Drage, en mystisk skat fra svundne tider. Men først skal du klare en masse udfordringer og finde en række spor. Kan du klare det?!
Orient Expedition – Kina er et spil for 1-4 personer.

FI Johdanto
Tervetuloa pelaamaan Orient Expedition – China -peliä! Tutkimusretkesi tavoitteena on löytää salaperäinen aarre muinaisilta ajoilta – Kultaisen lohikäärmeen linnoitus. Ensin sinun on kuitenkin selviydyttävä muutamista tehtävistä ja etsittävä johtolankoja. Oletko valmis?!
Orient Expedition – China on tarkoitettu 1–4 pelaajalle.

SE Inledning
Välkommen till Orient Expedition – Kina! Expeditionens mål är att genomsöka Drakborgen för att finna den Gyllene draken, en mystisk skatt från svunna tider. Men först finns det utmaningar att klara av och ledtrådar att hitta. Har du styrkan och modet som krävs?!
Orient Expedition – Kina är ett spel för 1-4 spelare.

PT Introdução
Bem-vindo a Orient Expedition – China! O objectivo da tua expedição é procurar a Fortaleza do Dragão para encontrares o Dragão Dourado, um tesouro misterioso de tempos antigos. Mas primeiro existem desafios que tens que vencer e pistas que deves encontrar. Serás capaz?!
Orient Expedition – China é um jogo para 1 a 4 jogadores.

GR Εισαγωγή
Καλώς ήρθατε στο Orient Expedition – China! Ο στόχος της αποστολής σας είναι να ψάξετε το Φρούριο του Δράκου για να βρείτε το Χρυσό Δράκο, ένα μυστηριώδη θησαυρό των αρχαίων χρόνων. Αλλά πρώτα, πρέπει να ξεπεράσετε διάφορες δοκιμασίες και να βρείτε διάφορα στοιχεία. Μπορείτε να τα καταφέρετε;! Το Orient Expedition – China είναι ένα παιχνίδι για 1-4 παίκτες.

JP はじめに
世界の冒険シリーズ中国編へようこそ！この冒険シリーズの目的は、ドラゴンの要塞を探検してはるか昔から伝わる謎の宝「ゴールデンドラゴン」を探し出すことです。宝を手に入れるには、いろいろなチャレンジをクリアして手がかりを見つけなければなりません。準備はできていますか？
「世界の冒険シリーズ中国編」は1人から4人で遊べるゲームです。

CN 简介
欢迎来到东方探险 – 中国！探险的目的是搜索金龙所在的龙宫，那里有古老的神秘宝藏。但你首先必须克服挑战，并找出线索。你准备好了吗？
东方探险 – 中国是适合1-4人参加的游戏。

KR 소개
오리엔트 탐험 – 중국에 오신 것을 환영합니다! 이 탐험의 목표는 신비한 고대 보물인 황금 용이 있는 드래곤 요새를 찾는 것입니다. 그러나 무슨 문제를 해결하고 단서를 찾아야 합니다. 탐험을 떠날 준비가 됐나요?!

오리엔트 탐험 – 중국은 1–4 인용 게임입니다.

RU Введение
Добро пожаловать в Восточную экспедицию – Китай! Цель твоей экспедиции - найти Крепость Дракона и таинственное сокровище всех времен - Золотого Дракона. Но сначала нужно преодолеть опасности и отыскать ключи. У тебя есть то, что нужно?! Восточная экспедиция – Китай игра предназначена для 1-4 игроков.

PL Wprowadzenie
Witamy na Orientalnej Wyprawie do Chin! Celem Twojej wyprawy jest przeszukanie Fortecy Smoka w poszukiwaniu Złotego Smoka, tajemniczego skarbu z czasów starożytnych. Ale najpierw czeka cię wiele przeszkód do pokonania i wskazówek do odnalezienia. Czy zdołasz sprostać wyzwaniu?! Orient Expedition – Chiny przeznaczona jest dla 1–4 graczy.

CZ Úvod
Vítejte na orientální expedici Orient Expedition – China! Cílem této expedice je prohledat Dračí pevnost a najít Zlatého draka – starověký tajemný poklad. Ale nejdřív budete muset splnit úkoly a najít stopy k záhadám. Uvědomujete si, do čeho jdete?! Orient-Expedition – China je hra pro jednoho až čtyři hráče.

SK Úvod
Vitajte na orientálnej expedícii Orient Expedition – China! Cieľom tejto expedície je prehľadať Dračiu pevnosť a nájsť Zlatého draka – starodávny tajomný poklad. Ale najskôr budete musieť splniť úlohy a nájsť stopy k záhadám. Uvedomujete si, do čoho idete?! Orient Expedition – China je hra pre jedného až štyroch hráčov.

HU Játékleírás
Üdvözlünk az Orient Expedition – China játékban! Expedíciónk célja, hogy megkeressük a Sárkányerődöt és abban az Aranysárkányt, a titokzatos ősrégi kincset. Legelőször azonban le kell küzdenünk néhány akadályt és meg kell találnunk néhány nyomot, amelyek alapján elindulhatunk. Szembe mersz nézni a nehézségekkel? Orient Expedition – China – játék 1-4 személy számára.

1

GB Arrange the board sections and cards as illustrated. Place the LEGO® models where indicated, and the items (e.g. the binoculars) on any of the squares marked with a cross.

DE Ordnet die Brettteile und Karten so an, wie es hier beschrieben wird. Stellt die LEGO® Modelle auf das dafür vorgesehene Feld. Die Gegenstände (z. B. das Fernglas) sind auf den Kreuzen zu platzieren.

FR Place les parties composant le plateau et les cartes comme indiqué en illustration. Place les modèles LEGO® aux emplacements indiqués et les objets (par exemple les jumelles) sur n'importe quel carré marqué d'une croix.

IT Disponi le varie sezioni del gioco e le carte nel modo illustrato. Posiziona i modelli LEGO® nei punti indicati e i vari oggetti, come il binocolo, su qualsiasi casella contrassegnata da una croce.

NL Rangschik het bord en de kaarten als aangegeven op de tekening. Plaats de LEGO® modellen waar aangegeven, en leg de voorwerpen (bv. de verrekijker) op met een kruis gemerkte velden.

ES Ordena las secciones del tablero y las fichas como indica la ilustración. Coloca los modelos LEGO® en los lugares indicados, y los artículos (p.ej., los prismáticos) en cualquier cuadro marcado con una cruz.

DK Opstil brætsektionerne og kortene som vist. Placer LEGO® modellerne som anvist, og anbring genstandene (f.eks. kikkerten) på de felter der er markeret med et kryds.

FI Aseta pelilaudan osat ja kortit kuvan osoittamalla tavalla. Aseta LEGO® mallit niille varattuihin paikkoihin ja esineet (esim. kiikarit) rastilla merkittyihin ruutuihin.

SE Ordna spelplanen och korten så som bilden visar. Placera LEGO® modellerna enligt anvisningen och föremålen (t. ex. kikaren) på någon av de rutor som är markerade med ett kryss.

PT Dispõe as secções do tabuleiro e os cartões conforme ilustrado. Coloca os modelos LEGO® onde indicado, e os objectos (como, por exemplo, os binóculos) em qualquer dos quadrados assinalados com uma cruz.

GR Στήστε τα κομμάτια του ταμπλό και τις κάρτες όπως εικονίζεται. Τοποθετήστε τις φιγούρες LEGO® όπου υποδεικνύεται, και τα αντικείμενα (π.χ. τα κιάλια) σε οποιοδήποτε από τα τετράγωνα που έχουν το σημάδι του σταυρού.

JP ボードとカードを図の通りに並べます。図の通りの場所にレゴブロックモデルを置き、アイテム（例えば、双眼鏡）を×印のあるます目（×印のある所ならば好きな場所で構いません）に置きます。

CN 按照说明将游戏板的部分和卡片安放好。在指定的地方放好乐高模型，将其它物件（如望远镜）放在方块上标有交叉的位置。

KR 보드와 카드를 그림과 같이 배열합니다. 레고 모델을 지정된 곳에 놓고 아이템(예: 쌍안경)은 십자 표시된 사각형에 놓습니다.

RU Расположи участки игрового поля и карточки, как показано на рисунке. Установи модели LEGO® там, где они нарисованы, и предметы (например, бинокль) на любом из квадратиков, отмеченных крестиком.

PL Ułóż elementy planszy oraz karty tak, jak przedstawiono na rysunku. Umieść modele LEGO® na wskazanych miejscach, a przedmioty (na przykład lornetkę) na dowolnym polu oznaczonym krzyżykiem.

CZ Sestavte části desek a připravte karty podle obrázku. Umístěte modely LEGO® na svá místa. Rozmístěte předměty (např. dalekohled) na libovolné čtverečky označené křížkem.

SK Zostavte časti hracej tabule a pripravte karty podľa obrázku. Umiestnite modely LEGO® na určené miesta. Rozmiestnite predmety (napr. ďalekohľad) na ľubovoľné štvorčeky označené krížikom.

HU Indulásképpen rendezd el a játékterületet, és a kártyákat a rajzon látható módon. Helyezd a LEGO® figurákat a jelzett területre, a tárgyakat (pl. a távcsövet) a kereszttel ("X") jelölt négyzetek egyikére.

2

GB **Challenge cards** and **item cards** provide details of challenges and items, and should be placed face up, so all players can refer to them.

DE **Aufgabenkarten** und **Gegenstandskarten** enthalten Informationen über die einzelnen Aufgaben und Gegenstände. Legt diese mit der Vorderseite nach oben auf das Brett, so dass jeder Spieler sie sehen kann.

FR **Les cartes défi** et les **cartes objet** fournissent des détails sur les différents défis et objets, et elles doivent être placées face avant vers le haut (découvertes), de façon que tous les joueurs puissent les voir.

IT Le **carte sfida** e le **carte oggetto** forniscono i particolari delle sfide e dei vari oggetti e vanno posizionate rivolte all'insù, in modo che tutti i giocatori possano farvi riferimento.

NL **Opdrachtkaarten** en **voorwerpkaarten** geven details over opdrachten en voorwerpen. Ze worden met de leesbare zijde boven op het bord geplaatst.

ES **Las fichas de retos** y las **fichas de artículos** ofrecen detalles de los retos y de los artículos y deben colocarse con el frente hacia arriba, para que todos los jugadores puedan consultarlas.

DK **Udfordringskortene** og **genstandskortene** indeholder detaljerede oplysninger om henholdsvis udfordringerne og genstandene og bør placeres med forsiden opad, så alle spillerne kan se dem.

FI **Tehtäväkorteissa** ja **esinekorteissa** on tehtäviin ja esineisiin liittyviä tietoja. Kortit asetetaan laudalle oikeinpäin kaikkien nähyville.

SE **Utmaningskort** och **föremålskort** beskriver utmaningar och föremål och ska ligga med framsidan uppåt så att båda spelarna kan se dem.

PT Os **cartões de desafio** e **cartões de objecto** mostram pormenores de desafios e objectos, e deverão ser colocados com a face virada para cima, para que todos os jogadores os possam consultar.

GR Οι κάρτες δοκιμασίας και οι κάρτες αντικειμένων παρέχουν λεπτομέρειες σχετικά με τις δοκιμασίες και τα αντικείμενα, και θα πρέπει να τοποθετούνται με την όψη τους στραμμένη προς τα πάνω, έτσι ώστε όλοι οι παίκτες να μπορούν να τις βλέπουν.

JP **チャレンジ カード とアイテム カード には、チャレンジとアイテムの内容が書かれています。カードは、皆に見えるように表を上にして置いてください。**

CN **挑战卡 和装备卡 提供了挑战和装备的细节，应该正面朝上放置，以便所有的参加者都可以看到。**

KR **도전 카드 및 아이템 카드 는 도전 및 아이템에 대한 자세한 내용을 제공하며 게임 참가자가 모두 볼 수 있도록 앞면이 위로 오도록 놓아야 합니다.**

RU Карточки с опасностями и карточки с предметами содержат сведения об опасностях и предметах, их нужно положить лицевой стороной вверх, чтобы все игроки могли видеть, что на них изображено.

PL **Karty przygód** oraz **karty przedmiotów** dostarczają szczegółowych informacji na temat zadań oraz przedmiotów i powinny być układane treścią do góry, aby wszyscy gracze mogli na nie spojrzeć.

CZ **Karty s úkoly** a **karty s předměty** obsahují podrobné informace o daných úkolech a předmětech a měly by se pokládat popsanou stranou nahoru, aby na ně viděli všichni hráči.

SK **Karty s úlohami** a **karty s predmetmi** obsahujú podrobné informácie o daných úlohách a predmetoch a mali by sa klásť popísanou stranou hore, aby na ne videli všetci hráči.

HU Az akciókártyákat és a tárgyat jelölő kártyákat mindig felfelé fordítva helyezd el, mivel azok tartalmazzák a kihívásokra és a tárgyakra vonatkozó részleteket, amelyeket mindkét játékosnak ismernie kell.

3

GB Select which hero you want to be and take the appropriate card. are the "baddies", and you should arm each of them with an item.

DE Wähle einen Helden und die entsprechende Karte aus. sind die "Bösewichte". Gib jeder der Figuren einen Gegenstand.

FR Choisir quel héros tu veux être et prendre la carte appropriée. sont les "méchants", et tu dois armer chacun d'entre eux avec un objet.

IT Decidi quale eroe vuoi essere e prendi la carta corrispondente: le figure rappresentano i "cattivi" e ciascuno di essi va armato di un oggetto.

NL Kies welke held je wilt zijn en neem de bijhorende kaart zijn de "boeven", die elk met een voorwerp bewapend moeten worden.

ES Selecciona el héroe que te gustaría ser y elige la ficha correspondiente. son los "malos", y debes armarlos con un artículo.

DK Vælg, hvem af heltene du vil være, og tag det relevante kort. er "skurkene", og du skal udstyre hver af dem med en genstand.

FI Valitse haluamasi sankarihahmo ja siihen liittyvä kortti. ovat "roistoja", joista jokainen on varustettava jollakin esineellä.

SE Välj vilken hjälte du vill vara, och ta upp motsvarande kort. är "skurkarna" och var och en av dem ska utrustas med ett föremål.

PT Escolhe qual é o herói que pretendes ser e retira o cartão adequado. As são os "bandidos" e deverás armar cada um deles com um objecto.

GR Διαλέξτε τον ήρωα που θέλετε και πάρτε την αντίστοιχη κάρτα. Οι είναι οι "κακοί", και θα πρέπει να οπλίσετε τον καθένα με ένα αντικείμενο.

JP **自分がなりたいヒーローを選び、そのカードを取ります。 は「悪者」です。それぞれの悪者にアイテムを1つ与えて武装させましょう。**

CN **选择你想成为哪位英雄，并持有相应的卡片。 是坏蛋，应该给每个人物都配备一件武器。**

KR **원하는 영웅을 선택하고 해당하는 카드를 받습니다. 는 "악당"이며 여러분은 이 악당들이 각각 아이템을 하나씩 갖도록 해야 합니다.**

RU Реши, каким героем ты хочешь стать и возьми соответствующую карточку. это «злодеи», и тебе придется вооружить каждого из них одним предметом.

PL Wybierz bohatera, którym chciałbyś być i weź odpowiednią kartę. to złoczyńcy; powinieneś każdemu z nich przydzielić jakiś przedmiot.

CZ Vyberte si svého hrdinu a vezměte odpovídající kartu. jsou záporné postavy (takzvaní „padouchové") a každého z nich byste měli vyzbrojit předmětem.

SK Vyberte si svojho hrdinu a vezmite zodpovedajúcu kartu. sú záporné postavy (takzvaní „zlosynovia") a každého z nich by ste mali vyzbrojiť predmetom.

HU Válassz magadnak hőst, a hozzátartozó kártyával egyetemben. A a „gonoszokat" testesítik meg. Mindegyiket „fegyverezd fel" a megfelelő tárggyal.

4

GB Place the heroes and baddies as illustrated. Your adventure starts here!

DE Platziere die Helden und die Bösewichte so, wie es auf der Abbildung zu sehen ist. Jetzt kann das Abenteuer losgehen!

FR Place les héros et les méchants comme indiqué en illustration. Et maintenant, en route vers l'aventure !

IT Disponi gli eroi e i "cattivi" nel modo illustrato. Ora inizia la tua avventura!!

NL Plaats de helden en boeven als aangegeven op de tekening. Het avontuur begint hier!

ES Coloca los héroes y los malos según se indica. ¡Aquí comienza tu aventura!

DK Anbring heltene og skurkene som vist. Dit eventyr kan begynde!

FI Aseta sankarit ja roistot kuvan osoittamalla tavalla. Seikkailu voi alkaa!

SE Ställ upp hjältarna och skurkarna som på bilden. Här börjar äventyret!

PT Coloca os heróis e os bandidos conforme ilustrado. A tua aventura começa aqui!

GR Τοποθετήστε τους ήρωες και τους κακούς όπως εικονίζεται. Η περιπέτειά σας ξεκινά εδώ!

JP 図のように、ヒーローと悪者を配置します。
さあ、冒険の始まりです！

CN 按说明放置好英雄和坏蛋。
开始探险吧！

KR 영웅과 악당을 그림과 같이 놓습니다.
여러분의 모험은 지금부터 시작됩니다!

RU Расставь героев и злодеев, как показано на рисунке. Здесь начинается твое приключение!

PL Ustaw bohaterów i złoczyńców tak, jak pokazano na rysunku. W tym miejscu zaczyna się przygoda!

CZ Rozmístěte hrdiny a padouchy podle obrázku. Vaše dobrodružství právě začíná!

SK Rozmiestnite hrdinov a zlosynov podľa obrázku. Vaše dobrodružstvo práve začína!

HU Helyezd el a hősöket és a gonoszokat az ábrán látható módon.
És kezdődhet a nagy kaland!

5

GB Add your hero's SPEED Factor to the dice roll when moving across the board.

DE Zähle den GESCHWINDIGKEITS-Wert deines Helden und die gewürfelte Zahl zusammen und ziehe entsprechend viele Felder vorwärts.

FR Ajoute le Facteur VITESSE de ton héros au chiffre indiqué par le dé pour te déplacer sur le plateau.

IT Per spostarti sul percorso, aggiungi il Fattore VELOCITÀ del tuo eroe al punteggio del dado.

NL Tel de SNELHEIDS-factor van je held op bij de waarde van je worp met de dobbelsteen.

ES Suma el Factor VELOCIDAD de tu héroe al número que haya salido en el dado para desplazarte por el tablero.

DK Læg din helts HASTIGHED til terningekastet, når du bevæger dig hen over brættet.

FI Lisää sankarisi NOPEUS-luku arpakuution lukemaan ja siirry pelilaudalla eteenpäin tulokseksi saamasi lukeman verran.

SE Lägg ihop din hjältes hastighetsFaktor med tärningens siffra när du flyttar pjäsen över spelbrädet.

PT Acrescenta o Factor VELOCIDADE do teu herói ao lançar dos dados enquanto te deslocas pelo tabuleiro.

GR Προσθέστε το συντελεστή ΤΑΧΥΤΗΤΑΣ του ήρωά σας στη ζαριά καθώς θα προχωράτε πάνω στο ταμπλό.

JP サイコロを転がして出た目の数に、自分のヒーローに与えられているスピードの持ち点を加え、その数だけボード上のます目を進みます。

CN 在游戏板上移动的格数，就是将英雄的速度系数加上骰子掷得的数目。

KR 보드에서 이동할 때 영웅의 속도 숫자를 주사위 숫자에 더할 수 있습니다.

RU Увеличь фактор СКОРОСТИ для своего героя, бросая кубик во время движения по игровому полю.

PL Podczas przesuwania postaci po planszy dodaj SZYBKOŚĆ swojej postaci do liczby punktów, które wyrzucisz kostką.

CZ K hozenému číslu na kostce připočtěte rychlost vašeho hrdiny a pak ho posuňte o výsledný počet políček.

SK K hodenému číslu na kocke pripočítajte rýchlosť vášho hrdinu a potom ho posuňte o výsledný počet políčok.

HU Dobj a kockával, a dobás értékéhez add hozzá a hősöd gyorsaság-faktorát, és annyit lépj előre, amennyit az összeadás után kaptál.

GB **Item cards** show how much the items add to the hero's original luck, speed or strength Factors.

DE **Gegenstandskarten** zeigen an, um wie viele Punkte die Gegenstände den Glücks-, Geschwindigkeits- oder Stärkewert des Helden ergänzen.

FR Les **cartes objet** indiquent de quel chiffre les différents objets augmentent les facteurs d'origine du héros (chance, vitesse et force).

IT Le **carte oggetto** mostrano il grado di potenziamento dei Fattori Fortuna, velocità o Forza dell'eroe conseguito con i vari oggetti.

NL De **voorwerpkaarten** tonen hoeveel de voorwerpen aan het geluk, de snelheid of de kracht van je held toevoegen.

ES **Las fichas de artículos** muestran lo que se añaden a los Factores originales de suerte, velocidad y Fuerza del héroe.

DK **Genstandskortene** viser, hvor meget genstandene lægger til heltens oprindelige held, hastighed eller styrke.

FI **Esinekortelsta** näkyy, miten paljon esineet lisäävät sankarin alkuperäistä onnea, nopeutta tai voimaa.

SE **Föremålskort** visar hur mycket föremålet ökar hjältens ursprungliga tur-, hastighets- eller styrkefaktor.

PT Os **cartões de objecto** mostram quanto é que os objectos aumentam os Factores originais de sorte, velocidade ou Força do herói.

GR Οι κάρτες αντικειμένων δείχνουν το πόσο τα αντικείμενα προσθέτουν στους αρχικούς συντελεστές τύχης, ταχύτητας ή δύναμης του ήρωα.

JP **アイテム カードには、ヒーローの運、スピード、力の持ち点に加算できる点数が書かれています。**

CN **装备卡显示了英雄可拥有的装备来代表其运气、速度和力量系数中增加了多少。**

KR **아이템 카드에는 영웅의 처음 행운, 속도 또는 힘 숫자에 더할 수 있는 아이템의 수가 표시됩니다.**

RU Карточки с предметами показывают, сколько очков можно добавить к начальному фактору удачи, скорости или силы какого-то героя.

PL **Karty przedmiotów** pokazują, ile punktów dodaje dany przedmiot do początkowych współczynników szczęścia, szybkości lub siły naszego bohatera.

CZ **Karty s předměty** ukazují čísly, kolik dalšího štěstí, rychlosti nebo síly dodávají předměty vašim hrdinům.

SK **Karty s predmetmi** ukazujú čísla, koľko ďalšieho šťastia, rýchlosti alebo sily dodávajú predmety vašim hrdinom.

HU A tárgyat jelölő kártyákon tüntettük fel, hogy mennyit adhatsz hozzá a hősöd eredeti szerencse-, gyorsaság- vagy erő-faktorához.

Luck, Glück, Chance, Fortuna, Geluk, Suerte, Held, Onni, Tur, Sorte, Túχη, **運**, **运气**, **행운**, Скорость, Szczęście, Štěstí, Šťastie, Szerencse

Speed, Geschwindigkeit, Vitesse, Velocità, Snelheid, Velocidad, Hastighed, Nopeus, Hastighet, Velocidade, Ταχύτητα, **スピード**, **速度**, **속도**, Скорость, Szybkość, Rychlost, Rýchlosť, Gyorsaság

Strength, Stärke, Force, Forza, Kracht, Fuerza, Styrke, Voima, Styrka, Força, Δύναμη, **力**, **力量**, **힘**, Сила, Síla, Sila, Sila, Erő

GB **Tip:** Jewels do not have an item card, but can help you win the game!

DE **Tipp:** Für die Edelsteine gibt es keine Gegenstandskarte. Aber sie können dir trotzdem dabei helfen, das Spiel zu gewinnen!

FR **Remarque :** il n'existe pas de cartes objet pour les bijoux, mais ils peuvent cependant t'aider à gagner la partie !

IT **Suggerimento:** I gioielli non hanno una carta oggetto, ma possono aiutarti a vincere!

NL **Tip:** Er is geen voorwerpkaart voor juwelen, maar ze kunnen je helpen te winnen!

ES **Consejo:** Las joyas no tienen ficha de artículo, pero te ayudan a ganar!

DK **Tip:** Juvelerne har ikke noget genstandskort, men de kan hjælpe dig med at vinde spillet!

FI **Vihje:** Jalokivillä ei ole esinekorttia, mutta ne voivat auttaa sinua voittamaan pelin!

SE **Ett tips:** Juveler har inget föremålskort men kan hjälpa dig att vinna spelet!

PT **Sugestão:** As jóias não possuem um cartão de objecto, mas podem ajudar-te a ganhar o jogo!

GR **Συμβουλή:** Τα πετράδια δεν έχουν κάρτα αντικειμένου, αλλά μπορούν να σας βοηθήσουν να κερδίσετε το παιχνίδι!

JP **ヒント：宝石にはアイテム カードはありませんが、ゲームに勝つのに役に立ちます！**

CN **提示：珠宝不在装备卡中，但能帮助你在游戏中获胜！**

KR **힌트: 보석에는 아이템 카드가 없지만 게임에서 승리하도록 도울 수 있습니다!**

RU **Совет:** Для драгоценностей нет отдельной карточки с предметом, но они могут помочь тебе выиграть!

PL **Wskazówka:** Klejnoty nie posiadają kart przedmiotów, ale pomogą Ci wygrać grę!

CZ **Tip:** Drahokamy nemají svou kartu, ale mohou vám pomoci vyhrát hru!

SK **Tip:** Drahokamy nemajú svoju kartu, ale môžu vám pomôcť vyhrať hru!

HU **Tipp:** A gyémántokhoz nem tartozik tárgyat jelölő kártya, de hozzásegítenek a játék megnyeréséhez!

7

GB If you reach an item, you can pick it up. This will end your turn. You can of course only keep what you can carry – too many items means that something has to be left behind.

DE Wenn du auf ein Feld mit einem Gegenstand kommst, kannst du ihn mitnehmen. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Natürlich kannst du nicht mehr Gegenstände mitnehmen, als du tragen kannst. Wenn du zu viele Gegenstände hast, musst du welche zurücklassen.

FR Quand tu atteins un objet, tu peux le prendre. Cela achève ton tour. Naturellement, tu ne peux garder que ce que tu peux porter – si tu as trop d'objets, tu dois en abandonner un.

IT Se ti imbatti in un oggetto, puoi raccoglierlo, ma così facendo dovrai passare la mano. Naturalmente, puoi tenere solo ciò che riesci a portare: se raccogli troppi oggetti, dovrai abbandonarne qualcuno.

NL Als je op een voorwerp belandt, kun je het oppakken. Daarmee is je beurt voorbij. Je mag niet meer voorwerpen houden dan je kunt dragen – te veel voorwerpen betekent dat je iets moet achterlaten.

ES Si alcanzas un artículo, lo puedes recoger. Esto pondrá fin a tu turno. Claro que sólo podrás quedarte con aquellos artículos que puedas llevar – algunos tendrán que quedarse atrás.

DK Hver gang du når frem til en genstand, kan du samle den op. Hvis du gør det, er det ikke længere din tur. Du kan selvfølgelig kun beholde det, du kan bære – hvis du har for mange genstande, kan du kun samle nye ting op, hvis du efterlader noget andet.

FI Jos pääset eiseen luo, voit ottaa sen mukaasi. Samalla päättyy pelivuorosi. Et voi tietenkään ottaa mukaasi useampia esineitä kuin pystyt kantamaan – poimittuasi liikaa esineitä joudut jättämään jonkun niistä pois.

SE Om du hamnar på ett föremål får du plocka upp det. Sedan är det den andre spelarens tur. Du kan naturligtvis bara behålla så mycket som du kan bära – för många föremål innebär att du måste lämna något.

PT Se alcançares um objecto, podes apanhá-lo. Isto irá terminar a tua vez. Claro que só podes guardar o que consegues transportar - demasiados objectos significam que tens que deixar alguns para trás.

GR Αν φτάσετε σ' ένα αντικείμενο, μπορείτε να το πάρετε. Έτσι τελειώνει η σειρά σας. Φυσικά, μπορείτε να κρατήσετε μόνο αυτά που μπορείτε να κουβαλήσετε - αν έχετε πάρα πολλά αντικείμενα, αυτό σημαίνει ότι θα πρέπει να αφήσετε κάποιο απ' αυτά.

JP コマを進めたます目にアイテムがあると、そのアイテムを手に入れることができます。ここで、次の人に交代です。アイテムは自分が持てるだけしか持っていけません。たくさんありすぎる場合は、何かを置いていかなければなりません。

CN 如果到达某格有装备，你可以将它拿走，但不可以抓魂闯关，要等待下一轮才可进行。当然你可携带保留原有的装备。

KR 아이템에 도착하면 아이템을 가질 수 있습니다. 아이템을 갖게 되면 자신의 차례가 끝납니다. 여러분은 운반할 수 있는 것만 가질 수 있습니다. 아이템이 너무 많을 때는 아이템 중 어떤 것을 남겨 두어야 합니다.

RU Если ты добрался до какого-то предмета, можешь его взять. При этом твой ход заканчивается. Конечно, брать можно только то, что ты можешь унести – если взять слишком много вещей, то что-то придется оставить.

PL Kiedy dojdziesz do jakiegos przedmiotu, mozesz go podniesc. Na tym zakonczy sie Twoja tura. Oczywiscie mozesz zachowac tylko tyle przedmiotow, ile zdolasz uniesc – posiadanie zbyt duzej ilosci przedmiotow, oznacza, ze ktoryś z nich trzeba zostawic.

CZ Pokud dorazíte k předmětu, můžete si ho vzít. Tím ukončíte svůj tah. U sebe můžete mít samozřejmě pouze to, co unesete - pokud máte příliš mnoho předmětů, něčeho se budete muset zbavit.

SK Ak dôjdete k predmetu, môžete si ho zobrať. Tým zakončíte svoj ťah. Pri sebe môžete mať samozrejme len to, čo unesiete - ak máte príliš veľa predmetov, niečoho sa budete musieť zbaviť.

HU Amikor egy tárgyat tartalmazó mezőre érsz, az ott található tárgy a tiéd. Kapd fel gyorsan! Most a másik játékoson a sor. Természetesen te döntöd el, hogy mit viszel magaddal. Ha egyszerre túl sok tárgyat szeretnél magaddal vinni, valamit esetleg ott kell hagynod, mert nem bírod el!

8

GB There are many challenges to face during your adventure!

DE Während deiner Abenteuerreise gilt es zahlreiche Aufgaben zu bewältigen!

FR Tu devras faire face à de nombreux défis au fil de tes aventures !

IT Dovrai affrontare molte sfide durante questa avventura!

NL Er moeten flink wat opdrachten worden uitgevoerd tijdens je tocht!

ES ¡Tendrás que afrontar muchos retos en tu aventura!

DK Du vil stå over for mange udfordringer i løbet af dit eventyr!

FI Kohtaat seikkailun aikana useita erilaisia haasteita!

SE Du kommer att stöta på många utmaningar under äventyret!

PT Existem muitos desafios a enfrentar durante a tua aventura!

GR Υπάρχουν πολλές δοκιμασίες που θα χρειαστεί να αντιμετωπίσετε κατά την περιπέτειά σας!

JP 冒険では多くのチャレンジが待ち受けています！

CN 探险过程中必须面对很多的挑战！

KR 모험을 하는 등안 많은 도전을 만나게 됩니다!

RU Во время этого приключения тебе придется встретиться со многими опасностями!

PL Podczas swoich przygód będziesz musiał stawić czoła wielu wyzwaniom!

CZ Během celého dobrodružství narazíte na mnoho dílčích úkolů!

SK Počas celého dobrodružstva budete musieť vyriešiť veľa menších úloh!

HU Sok-sok akciót kell végrehajtanod kalandjaid során!

GB Once in the Dragon Fortress, the dice isn't required. Move to a new challenge after each turn – IF you are successful, of course!

DE Sobald du in der Drachen-Festung angekommen bist, brauchst du keinen Würfel mehr. Jedes Mal, wenn du an der Reihe bist, kannst du eine neue Aufgabe annehmen. Natürlich nur, wenn du die vorherige bestanden hast!

FR Une fois dans la forteresse du dragon, le dé n'est plus nécessaire. Passe à un nouveau défi à la fin de chaque tour – si tu as réussi à relever le précédent, naturellement !

IT Una volta raggiunta la Fortezza del Dragone, non avrai più bisogno del dado. Passa ad un'altra sfida dopo ciascun turno, ma solo se hai successo, ovviamente!

NL In het DrakenFort heb je de dobbelsteen niet nodig. Ga na elke beurt naar een nieuwe opdracht – als je de vorige goed uitgevoerd hebt, tenminste!

ES Una vez que estés en el Fuerte del Dragón, no necesitas el dado. Pasa al siguiente reto después de cada turno - ¡si alcanzas tu objetivo!

DK Når du når frem til DrageFæstningen, skal du ikke længere bruge terningen. I stedet bevæger du dig blot hen til en ny udfordring, hver gang det er din tur – forudsat selvfølgelig, at du har klaret den forrige udfordring.

FI Kun olet päässyt Lohikäärmelinnoitukseen, arpakuutiota ei enää tarvita. Voit suorittaa jokaisella vuorollasi uuden tehtävän – jos onnistuit ratkaisemaan edellisen tehtävän!

SE När du väl kommit till Drakborgen behövs inte tärningen längre. Gå vidare till en ny utmaning varje gång det är din tur – om du lyckas, förstås!

PT Quando chegares à Fortaleza do Dragão, não precisas dos dados. Passa para um novo desafio depois de cada jogada - se tiveres êxito, obviamente!

GR Μόλις φτάσετε στο φρούριο του Δράκου, το ζάρι δεν χρειάζεται. Περάστε σε νέα δοκιμασία κάθε φορά που έρχεται η σειρά σας - εάν τα καταφέρετε, φυσικά!

JP ドラゴンの要塞の中では、サイコロを使う必要はありません。1つのチャレンジを克服できたら、次のチャレンジに進みます。

CN 一旦进入龙宫，就不再需要掷骰子。在每一轮之后进入一个新的挑战，当然你必须先成功闯过前面的关。

KR 일단 드래곤 요새에 도착하면 주사위가 필요없습니다. 차례대로 새로운 도전으로 이동합니다. 물론 도전에 성공한 경우에만 이동할 기회가 주어집니다!

RU Как только ты попадешь в Крепость Дракона, кубик уже не нужен. После каждого хода переходи к преодолению новой опасности – если ты добился успеха, конечно!

PL Kiedy już wejdziesz do Fortecy Smoka, nie będziesz potrzebował kostki. Po każdej turze przechodzisz do nowego zadania – oczywiście, jeżeli ci się powiodło!

CZ Jakmile se dostanete do Dračí pevnosti, kostku již nebudete potřebovat. Po každém tahu se přesuňte na nový úkol, pokud ovšem splníte ten předchozí!

SK Keď pridete do Dračej pevnosti, kocku už nebudete potrebovať. Po každom ťahu sa presuňte na novú úlohu, ale len ak splníte tú predchádzajúcu!

HU Amikor elérkeztél a Sárkányerődbe, már nem lesz többé szükséged a kockára. Amikor te következel, egyszerűen ugorj egy újabb akcióra – persze csak ha sikerült túljutnod az előzőn!

GB Access the half-track vehicle here

DE Zugang zum RaupenFahrzeug hier

FR Accès au véhicule semi-chenillé

IT Sali sul semicingolato qui

NL Ga hier de halftrack in

ES Accede al camión semi-oruga aquí

DK Få adgang til halvbæltekøretøjet her

FI Astu puolitelavaunuun

SE Här hittar du terrängbandvagnen

PT Acede aqui ao veículo especial

GR Εδώ πρόσβαση στο ημιφορτηγό

JP ハーフ トラックにここから乗れます

CN 由此进入半履带车辆

KR 반궤도 차량 타는 곳

RU Вход в вездеход - здесь

PL Wsiądź do półgąsienicówki w tym miejscu

CZ Tady nastupte do polopásového vozu

SK Tu nastúpte do polopásového vozidla

HU Itt lépj be a fél lánctalpas járműbe

GB Access the Fortress here

DE Festungszugang hier

FR Accès à la forteresse

IT Entra nella Fortezza qui

NL Ga hier het Fort binnen

ES Accede al Fuerte aquí

DK Få adgang til Fæstningen her

FI Linnoituksen sisäänkäynti

SE Här går du in i borgen

PT Acede aqui à Fortaleza

GR Εδώ πρόσβαση στο Φρούριο

JP ここから要塞に入れます

CN 由此进入龙宫

KR 요새로 가는 통로

RU Вход в Крепость - здесь

PL Wejdź do Fortecy w tym miejscu

CZ Tudy vejděte do Dračí pevnosti

SK Tadialto prídete do Dračej pevnosti

HU Itt lépj be az Erődbe

10

GB Face the challenges in the following order:

DE Stelle dich den HerausForderungen in der Folgenden ReihenFolge:

FR Relever les défis dans l'ordre suivant:

IT Affronta le sfide nel seguente ordine:

NL Bied de gevaren het hoofd in de volgende volgorde:

ES Enfréntate a los retos en el siguiente orden:

DK Du skal klare udfordringerne i denne rækkefølge:

FI Tee tehtävät seuraavassa järjestyksessä:

SE Möt utmaningarna i den här ordningen:

PT Tenta vencer os desafios na seguinte ordem:

GR Αντιμετωπίστε τις δοκιμασίες με την εξής σειρά:

JP 次のような順序でチャレンジカードに挑戦しましょう。

CN 请按以下顺序迎接挑战：

KR 다음과 같은 순서로 도전을 만납니다.

RU Проходи опасности в следующем порядке:

PL Pokonuj przeszkody w następującej kolejności:

CZ Vypořádejte se s úkoly v následujícím pořadí:

SK Popasujte sa s úlohami v nasledujúcom poradí:

HU Az akciókat az alábbi sorrendben kell végrehajtanod:

GB **Tip:** To find the Golden Dragon you will first need to get your hands on the Golden Helmet!

DE **Tipp:** Um den Goldenen Drachen zu finden, musst du zuerst den Goldenen Helm finden!

FR **Remarque :** pour trouver le Dragon d'Or, tu devras d'abord mettre la main sur le Casque d'Or !

IT **Suggerimento:** Per trovare il Drago d'Oro, devi prima impossessarti del Casco d'Oro!

NL **Tip:** Om de Gouden Draak te kunnen vinden, moet je eerste de Gouden Helm te pakken krijgen!

ES **Consejo:** ¡Para localizar al Dragón Dorado, necesitarás conseguir el Casco Dorado!

DK **Tip:** Du skal have fat i den Gyldne Hjelm, inden du kan finde den Gyldne Drage!

FI **Vihje:** Löytääksesi Kultaisen lohikäärmeen sinun on ensin saatava käsiisi Kultainen kypärä!

SE **Ett tips:** För att finna den Gyllene draken måste du först erövra Guldhjälmen!

PT **Sugestão:** Para encontrares o Dragão Dourado terás primeiro que obter o Capacete Dourado!

GR **Συμβουλή:** Για να βρείτε το Χρυσό Δράκο πρέπει πρώτα να αποκτήσετε το Χρυσό Κράνος!

JP **ヒント：ゴールデンドラゴンを見つけるには、まず金のヘルメットを手に入れる必要があります。**

CN **提示，要找到金龙，你必须先把手放在金头盔上！**

KR **힌트: 황금 용을 찾으려면 우선 황금 투구를 가지고 있어야 합니다!**

RU **Совет:** Для того, чтобы найти Золотого Дракона, нужно в первую очередь заполучить Золотой Шлем!

PL **Wskazówka:** Aby odnaleźć Złotego Smoka, musisz najpierw zdobyć Złoty Hełm!

CZ **Tip:** Chcete-li najít Zlatého draka, musíte nejdřív získat Zlatou přilbu!

SK **Tip:** Ak chcete nájsť Zlatého draka, musíte najskôr získať Zlatú prilbu!

HU **Tipp:** Ahhoz, hogy rábukkanj az Aranysárkányra, először az Aranysisakot kell megszerezned!

11

GB When faced with a challenge (e.g. opening the door to the Guardian's Chamber), decide whether to use speed, luck or strength.

DE Wenn dir eine Aufgabe gestellt wird (z. B. Öffnen der Tür zur Kammer des Wächters), musst du dich dafür entscheiden, ob du Geschwindigkeit, Glück oder Stärke einsetzen möchtest.

FR Quand tu dois relever un défi (par exemple ouvrir la porte de la pièce du gardien), décide si tu veux employer la vitesse, la chance ou la force.

IT Quando devi affrontare una sfida (per esempio aprire la porta della Camera del Custode), decidi se vuoi usare la velocità, la Fortuna o la Forza.

NL Bepaal bij iedere nieuwe opdracht (bv. de deur naar de Kamer van de Bewaker openen) of je snelheid, geluk of kracht wilt gebruiken.

ES Al enfrentarte a un reto (p.ej. al pasar por la puerta de la Cámara del Guardián), decide si utilizas la velocidad, la suerte o la Fuerza.

DK Når du står over for en udfordring (som fx. at åbne døren til Vogterens Kammer), skal du beslutte, om du vil bruge held, hastighed eller styrke.

FI Kun edessäsi on tehtävä (esim. vartijan huoneen oven avaaminen), päätä, haluatko käyttää nopeutta, onnea vai voimaa.

SE När du står inför en utmaning (t. ex. att öppna dörren till Väktarens kammare) bestämmer du om du ska använda hastighet, tur eller styrka.

PT Quando enfrentares um desafio (por exemplo, abrir a porta para a Câmara do Guardião), tens que decidir se vais usar a velocidade, a sorte ou a força.

GR Όταν έχετε να/αντιμετωπίσετε κάποια δοκιμασία (π.χ. να ανοίξετε την πόρτα που οδηγεί στην Αίθουσα του Φύλακα), αποφασίστε αν θα χρησιμοποιήσετε την ταχύτητα, την τύχη ή τη δύναμη.

JP チャレンジ（例えば、番人部屋の扉を開ける時）に遭遇したら、スピード、運、力のどれを使うか決めます。

CN 面临挑战时（如打开神殿门时），请决定是使用速度、运气还是力量。

KR 도전을 만나면(예: 지킴이의 방으로가는 문 열기) 속도, 행운 또는 힘 중 어떤 것을 사용할지 결정합니다.

RU Когда ты сталкиваешься с опасностью (например, открывая двери в Комнату Стражника), тебе нужно решить, будешь ли ты использовать фактор скорости, удачи или силы.

PL Kiedy staniesz przed zadaniem do wykonania (jak np. otwarcie drzwi do Komnaty Strażnika), musisz podjąć decyzję, czy wykorzystać szybkość, szczęście czy siłę.

CZ Když stojíte tváří v tvář úkolu (např. otevření dveří do Strážné komnaty), rozhodněte se, zda použijete rychlost, štěstí nebo sílu.

SK Keď stojíte zoči voči úlohe (napr. máte otvoriť dvere do Strážnej komnaty), rozhodnite sa, či použijete rýchlosť, šťastie alebo silu.

HU Amikor egy akciót kell végrehajtanod (pl. kinyitni az őrök szobájának ajtaját), gyorsan döntsd el, hogy ehhez a gyorsaság-szerencse- vagy erő-faktorodat akarod-e felhasználni.

GB However, if you have the item shown in the intelligence section of the challenge card, you can pass automatically.

DE Du kommst jedoch automatisch weiter, wenn du den Gegenstand hast, der im Intelligenz-Bereich der Aufgabenkarte angezeigt wird.

FR Cependant, si tu possèdes l'objet indiqué dans la partie « intelligence » de la carte défi, tu peux continuer sans te soucier de rien.

IT Se però possiedi l'oggetto indicato nella sezione intelligenza della carta sfida, puoi passare automaticamente.

NL Maar als je het voorwerp dat in het 'intelligentie'-veld van de opdrachtkaart staat bij je hebt, kun je automatisch doorgaan.

ES Sin embargo, si tienes el artículo mostrado en la sección de inteligencia de la ficha de retos, podrás acceder automáticamente.

DK Men hvis du har den genstand, der vises på udfordringskortets intelligensdel, kan du automatisk slippe igennem.

FI Jos sinulla on tehtäväkortin älykkyysosassa näkyvä esine, voit ohittaa tehtävän.

SE Men om du har det föremål som visas bland upplysningarna på utmaningskortet kan du passera automatiskt.

PT Todavia, se tiveres o objecto mostrado na secção de inteligência do cartão de desafio, poderás passar automaticamente.

GR Αν, ωστόσο, έχετε το αντικείμενο που απεικονίζεται στο τμήμα ευφυίας της κάρτας δοκιμασίας σας, μπορείτε να περάσετε αυτόματα.

JP チャレンジカードのラッキーアイテム欄に示されているアイテムを持っている場合は、そのまま通り抜けることができます。

CN 然而，如果你拥有的装备与挑战卡上的智能项中所显示的装备是相同的，你就可自动通过。

KR 하지만 도전 카드의 정보 부분에 표시된 아이템을 가지고 있다면 그냥 통과할 수 있습니다. .

RU Однако если у тебя есть предмет, показанный в разделе «Интеллект» карточки с опасностью, ты можешь пройти эту опасность автоматически.

PL Jeżeli jednak masz odpowiedni przedmiot, pokazany na karcie zadania w okienku informacji, możesz automatycznie wykonać zadanie.

CZ Pokud však máte předmět zobrazen v informační oblasti karty úkolu, můžete projít dveřmi automaticky.

SK Ak však máte predmet zobrazený v informačnej oblasti na karte úlohy, môžete prejsť cez dvere automaticky.

HU Ha azonban nálad van az a tárgy, amelyet a kihívást jelölő kártya jobb alsó sarkában látsz, akkor minden további nélkül haladj tovább.

GB To successfully overcome a challenge, select a Factor (NB you can't always choose all of them, e.g. no SPEED in the example shown here), add any points from any suitable items you are carrying, and roll the dice (if you roll a "hook", roll again). If the combined score is higher than the challenge, you can move on. If the scores are equal, roll again. If you lose, you must give up one of the items you are carrying.

Note that only one player has to overcome a challenge. After this all other players can move automatically past this challenge.

DE Eine Aufgabe lässt sich nur mit Einsatz von GESCHWINDIGKEIT, GLÜCK oder STÄRKE bewältigen. (Es stehen jedoch nicht immer alle drei zur Auswahl. In diesem Beispiel kann GESCHWINDIGKEIT nicht eingesetzt werden.) Zähle den Wert all deiner Gegenstände dazu, die sich für diese Aufgabe eignen und würfle (würfelst du den "Haken", würfle noch einmal). Übertrifft deine Gesamtpunktzahl den Wert der Aufgabe, kommst du weiter. Sind die Punktzahlen gleich, darfst du noch einmal würfeln. Ist deine Punktzahl geringer, musst du einen deiner Gegenstände zurücklassen. Hinweis: Jede Aufgabe muss nur von einem Spieler bewältigt werden. Die nächsten Spieler können automatisch an dieser Aufgabe vorbeiziehen.

FR Pour relever avec succès un défi, choisis un facteur (ATTENTION : tu ne peux pas toujours les choisir tous, par exemple pas la VITESSE dans cet exemple), ajoute tous les points de tous les objets appropriés que tu portes, et lance le dé (si tu fais un "crochet", relance le dé). Si ton score total est supérieur au défi, tu peux avancer. Si ton score est égal au défi, relance le dé. Si tu perds, tu dois abandonner un des objets que tu portes.

Bien noter qu'un joueur et un seul doit relever chaque défi. Ensuite, tous les autres joueurs pourront passer sans problème ce défi.

IT Per portare a termine con successo una sfida, seleziona un fattore (NB: non puoi sempre sceglierli tutti, in questo esempio non è disponibile la VELOCITÀ), aggiungi gli eventuali punti degli oggetti pertinenti in tuo possesso e tira il dado (se tiri un "gancio", dovrai tirare un'altra volta). Se il punteggio complessivo è superiore alla sfida, puoi proseguire. Se i punteggi sono uguali, tira un'altra volta il dado. Se perdi, devi abbandonare uno degli oggetti in tuo possesso. Basta che un solo giocatore superi ciascuna sfida. Dopo di lui, gli altri giocatori superano automaticamente la sfida.

NL Kies om een opdracht uit te kunnen voeren een factor (NB: ze zijn niet altijd allemaal beschikbaar: in het voorbeeld kan SNELHEID niet gekozen worden), voeg de punten toe van de voorwerpen die je bij je hebt, en gooi de dobbelsteen. (Gooi opnieuw als je een "haak" gooit). Als je totale score hoger is dan de waarde van de opdracht mag je doorgaan. Bij gelijke stand opnieuw gooien. Als je verliest moet je één van je voorwerpen afstaan.

NB: de opdracht hoeft maar door één speler volbracht te worden. Hierna kunnen alle spelers automatisch voorbij de opdracht komen.

ES Para superar un reto, selecciona un factor (Nota: no siempre los podrás elegir todos, en este ejemplo no podrás elegir la VELOCIDAD), añade puntos de cualquier artículo adecuado que lleves, y tira el dado (si sale un "gancho", tira el dado de nuevo). Si el resultado global es superior al reto, podrás seguir. Si el resultado es igual, tira el dado de nuevo. Si pierdes, debes prescindir de uno de los artículos en tu posesión.

Ten en cuenta que sólo un jugador tiene que superar un reto. Después todos los demás jugadores podrán pasar por este reto automáticamente.

DK For at klare en udfordring, skal du vælge at bruge enten held, hastighed eller styrke (bemærk, at du ikke altid kan vælge mellem alle tre: du kan f.eks. ikke bruge HASTIGHED i eksemplet her), lægge eventuelle point fra relevante genstande til og kaste terningen (hvis du slår en "krog", skal du slå om). Hvis det samlede pointtal er større end udfordringens, kan du gå videre. Hvis de to tal er lige store, skal du slå igen. Hvis du taber, skal du efterlade én af de genstande, du bærer på.

Bemærk, at det kun er nødvendigt for én spiller at klare en udfordring. Derefter kan alle andre spillere automatisk passere den.

FI Selviytyäksesi tehtävästä sinun on valittava ominaisuus (HUOM! Kaikki ominaisuudet eivät ole aina valittavissa: tässä ei esimerkiksi voida valita NOPEUTTA), lisää tehtävään sopivien kantamiesi esineiden antamat pisteet ja heitä noppaa (jos saat "koukun", heitä uudelleen). Jos pisteittesi yhteissummä on tehtävän pistemäärää suurempi, saat jatkaa. Jos pistemäärät ovat yhtä suuret, heitä uudelleen. Jos jäät häviölle, sinun on luovuttava yhdestä kantamastasi esineestä.

Huomaa, että vain yksi pelaaja joutuu tekemään kunkin tehtävän. Sen jälkeen muut pelaajat voivat ohittaa sen automaattisesti.

SE För att klara av en utmaning väljer du en faktor (observera att du inte alltid kan välja mellan alla tre, exempelvis visas inte HASTIGHET här), lägger till poängen från passande föremål du bär med dig och slår tärningen (om du får en "krok" slår du igen). Om totalsiffran blir högre än utmaningens siffra kan du fortsätta. Om siffrorna är desamma får du slå om. Om du förlorar måste du lämna ifrån dig något av de föremål du har med dig.

Observera att endast en spelare måste klara varje utmaning. Därefter kan följande spelare automatiskt passera den här utmaningen.

PT Para superares com sucesso um desafio, selecciona um factor (NB não podes escolher sempre todos, por exemplo, não podes escolher VELOCIDADE no exemplo que aqui te mostramos), adiciona os pontos dos objectos adequados que transportas e lança os dados (se aparecer um "gancho", lança novamente). Se a contagem combinada for mais elevada do que o desafio, podes prosseguir. Se as contagens forem iguais, lança novamente. Se perderes, tens que deixar um dos objectos que transportas.

Repara que basta que um jogador supere o desafio. Depois disto, todos os outros jogadores podem ultrapassar automaticamente este desafio.

GR Για να περάσετε με επιτυχία από μια δοκιμασία, επιλέξτε έναν παράγοντα (Σημ. δεν μπορείτε πάντα να τους επιλέγετε όλους, π.χ. όχι την ΤΑΧΥΤΗΤΑ στο εικονιζόμενο παράδειγμα), προσθέστε τους πόντους από τα κατάλληλα αντικείμενα που έχετε μαζί σας, και ρίξτε το ζάρι (εάν φέρετε την όψη με το "γάντζο", ρίξτε ξανά). Αν οι συνολικοί πόντοι ξεπερνούν τη δοκιμασία, μπορείτε να προχωρήσετε. Αν οι πόντοι είναι ίσοι, ρίξτε ξανά. Αν χάσετε, χάνετε κι ένα από τα αντικείμενα που κουβαλάτε.

Σημειώστε ότι μόνο ένας παίκτης πρέπει να ξεπεράσει μια δοκιμασία. Μετά απ' αυτόν, όλοι οι άλλοι παίκτες μπορούν να περάσουν αυτόματα από τη συγκεκριμένη δοκιμασία.

JP チャレンジをうまく克服するには、スピード、運、力のどれかを選び（ただし、3つ全部が5つ選べるとは限りません。例えば、ここでは「スピード」は選べません）、その時ち点に自分が持っているアイテムで使えるものの点数を加算し、サイコロを転がします（「フック」が出たら、もう1回サイコロを転がせます）。合計のスコアがチャレンジの数字よりも大きい場合は、先へ進めます。スコアが同点の場合は、もう1回サイコロを転がせます。スコアがチャレンジの数字よりも低い場合は、持っているアイテムのどれかを手放さねばなりません。

チャレンジを克服する必要があるのは1人だけです。他の人はそのままこのチャレンジを通過できます。

CN 要成功克服挑战，请选择一个系数值（不可每次都全选，这里所举的例子中就没有速度），加上携带合适的装备所得的分数，投掷骰子（如果掷到“钩子”，则需重掷）。如果加起来的分数高于挑战的分数，就可以前进。如果分数相等，则需再次投掷骰子。如果你输了，就必须放弃一件所携带的装备。

请注意，只要一个游戏者克服挑战，后面的游戏者即可自动通过。

KR 도전을 성공적으로 해결하려면 행운, 속도, 힘 중 하나를 선택하고 (주의: 항상 모든 요소를 선택할 수 있는 것은 아닙니다. 예를 들어 여기서는 속도를 선택할 수 없습니다) 가지고 있는 적당한 아이템에서 점수를 더하고 주사위를 굴립니다(주사위에서 "갈고리"가 나오면 다시 굴립니다). 점수를 더한 값이 도전 점수보다 높으면 다음으로 이동할 수 있습니다. 동점이면 주사위를 다시 굴립니다. 점수가 낮은 경우에는 가지고 있는 아이템 중 하나를 포기해야 합니다.

한 가지 도전은 한 사람의 참가자가 해결해야 합니다. 일단 도전이 끝나면 다른 참가자들은 이 도전을 그냥 통과할 수 있습니다.

RU Чтобы успешно преодолеть опасность, выбери фактор (ВНИМАНИЕ: вы не всегда можете выбрать какой-либо фактор - например, в показанном здесь примере нет фактора СКОРОСТИ), добавь к нему любое количество очков от любого предмета из тех, которые ты несешь с собой, и бросай кубик (если выпадет «крюк», бросай снова). Если сумма очков получится больше, чем число очков у этой опасности, ты можешь идти дальше. Если число очков будет одинаковое, бросай снова. Если проиграешь, тебе придется выбросить один из предметов, которые ты несешь.

Обрати внимание, что только один игрок должен преодолеть опасность. После этого все остальные игроки смогут проходить эту опасность автоматически.

PL Aby pomyślnie wykonać zadanie, wybierz współczynnik (Uwaga: nie zawsze możesz wybrać wszystkie z nich, na pokazanym przykładzie nie ma SZYBKOŚCI), dodaj punkty z odpowiedniego przedmiotu, który posiadasz i rzuć kostką, (jeżeli wyrzucisz "hak", rzucaj jeszcze raz). Jeżeli zsumowany wynik jest wyższy, niż punkty wymagane w tym zadaniu, możesz ruszać dalej. Jeżeli wynik jest równy punktom, rzucasz jeszcze raz. Jeżeli przegrasz, musisz oddać jeden z posiadanych przedmiotów.

Uwaga: tylko jeden z graczy musi wykonać zadanie. Po wykonaniu zadania pozostali gracze zaliczają je automatycznie.

CZ Abyste úspěšně splnili úkol, zvolte faktor (všimněte si, že někdy nebudete moci vybírat ze všech faktorů, např v tomto příkladu není k dispozici rychlost), přidejte body z jakéhokoli předmětu, který máte u sebe, a hoďte kostkou (pokud hodíte „hák", házejte znovu). Pokud je celkový součet skóre vyšší než hodnota úkolu, můžete pokračovat. Pokud se součet skóre rovná hodnotě úkolu, házejte znovu. Pokud úkol nesplníte, budete se muset vzdát jednoho z předmětů, které máte u sebe.

Poznámka: Stačí, aby úkol splnil některý z hráčů. Pokud je úkol splněn, ostatní hráči mohou přes něj automaticky procházet.

SK Aby ste úspešne splnili úlohu, zvoľte faktor (všimnite si, že niekedy nebudete môcť vyberať zo všetkých faktorov, napr. v tomto príklade nie je k dispozícii rýchlosť), pridajte body z akéhokoľvek predmetu, ktorý máte pri sebe, a hoďte kockou (pokiaľ hodíte „hák", hádžte znovu). Ak je celkový súčet skóre vyšší než hodnota úlohy, môžete pokračovať. Ak sa súčet skóre rovná hodnote úlohy, hádžte znovu. Ak úlohu nesplníte, budete sa musieť vzdať jedného predmetu, ktorý máte pri sebe.

Poznámka: Stačí, aby úlohu splnil niektorý hráč. Ak je úloha splnená, ostatní hráči môžu cez ňu automaticky prechádzať.

HU Annak érdekében, hogy sikeres legyen az akciód, válassz a SZERENCSE, GYORSASÁG és ERŐ közül. (Figyelem: Nem mindig választhatod mind a hármat egyszerre! Az ábrán látható esetben például nem választhatod a GYORSASÁG-ot.) Ezután add hozzá a nálad levő tárgyakhoz tartozó ponthoz azt a számot, amit a kockával dobtál, és ha az eredmény nagyobb, mint az akció értéke, akkor továbbléphetsz. (Figyelem: Ha „horgot" dobtál, akkor újra dobhatsz.) Ha pontszámaid összege nagyobb, mint az akció értéke, akkor továbbléphetsz. Ha a kettő egyenlő, dobj újra a kockával. Ha alulmaradtál, fel kell áldoznod valamit a nálad levő tárgyak közül.

Figyelem: Mindig csak EGY játékos vehet részt az akcióban. A többiek automatikusan túljutnak a már leküzdött akadályokon.

14

GB If you lose you have to give up an item. Next turn you might chose to try again or go back and pick up some different items. Your lost item must be placed back on one of the vacant crosses on the board.

DE Der Verlierer muss einen Gegenstand zurücklassen. Wenn er das nächste Mal an der Reihe ist, kann er es entweder noch einmal versuchen oder zurückgehen und andere Gegenstände mitnehmen. Der zurückgelassene Gegenstand ist auf einem der freien Kreuze zu platzieren.

FR Si tu perds, tu dois abandonner un objet. Au prochain tour tu pourras choisir soit d'essayer de nouveau, soit de revenir en arrière et de prendre des objets différents. Ton objet perdu doit être placé derrière toi sur l'une des croix vides du plateau.

IT Se perdi, devi abbandonare un oggetto. Al turno successivo puoi decidere di riprovare, oppure di tornare indietro a raccogliere altri oggetti. L'oggetto che decidi di abbandonare va posizionato in una delle caselle vuote contrassegnate da una croce.

NL Als je verliest moet je een voorwerp achterlaten. Bij de volgende beurt kun je het opnieuw proberen, of teruggaan om nieuwe voorwerpen te halen.
Het ingeleverde voorwerp moet op een leeg aangekruist veld worden teruggelegd.

ES Si pierdes tendrás que prescindir de un artículo. La próxima vez podrás elegir entre intentarlo de nuevo o regresar para recoger artículos diferentes. El artículo perdido debe ser colocado de nuevo en una de las cruces vacantes del tablero.

DK Hvis du taber, skal du afgive en genstand. I næste runde kan du vælge at forsøge igen, eller du kan gå tilbage og samle nogle andre genstande op.
Den genstand, du har afleveret, skal anbringes på et af de tomme krydser på brættet.

FI Jos häviät, joudut luovuttamaan jonkin esineen. Seuraavalla pelivuorollasi voit yrittää uudelleen tai palata hakemaan eri esineitä.
Menetetty esine asetetaan yhdelle pelilaudan tyhjistä rasteista.

SE Om du förlorar måste du lämna ifrån dig ett föremål. I nästa omgång kan du välja mellan att försöka igen eller att gå tillbaka och plocka upp några andra föremål. Det föremål du förlorat placeras på något av de tomma kryssen på spelbrädet.

PT Se perderes tens que deixar um objecto. Na tua jogada seguinte podes optar por tentar de novo ou recuar e apanhar alguns objectos diferentes. O objecto que perdeste deve ser colocado novamente numa das cruzes desocupadas do tabuleiro.

GR Αν χάσετε, χάνετε κι ένα από τα αντικείμενά σας. Όταν έρθει ξανά η σειρά σας, μπορείτε να δοκιμάσετε ξανά ή να γυρίσετε πίσω και να πάρετε άλλα αντικείμενα. Το αντικείμενο που χάσατε θα πρέπει να τοποθετηθεί και πάλι σ' έναν από τους ελεύθερους σταυρούς στο ταμπλό.

JP 負けたらアイテムを1つ手放さなければなりません。次に自分の番になった時、もう1回チャレンジするか戻って違うアイテムを手に入れるかを選べます。手放したアイテムは、必ずボード上の×印のある空いているます目に戻しておきましょう。

CN 如果输了，你必须放弃一件装备。下一轮中，你可以选择尝试重新赢得原来的装备或拿取一些不同的装备。你所失去的装备必须放回游戏板上空白的交叉上。

KR 도전에서 이기지 못하면 아이템 하나를 포기해야 합니다. 다음 차례에서 다시 시도하거나 돌아가서 다른 아이템을 가질 수 있습니다. 잃은 아이템은 보드의 빈 십자 표시 중 하나에 다시 놓아야 합니다.

RU Если ты проиграл, ты должен выбросить предмет. При следующем ходе ты сможешь выбирать: попробовать еще раз или вернуться и взять какие-то другие предметы. Твой потерянный предмет должен будет вернуться на один из незанятых крестиков на игровом поле.

PL Jeżeli przegrasz, musisz oddać jeden z posiadanych przedmiotów. Przy następnej turze możesz spróbować jeszcze raz lub wrócić po inne przedmioty. Przedmiot, który straciłeś należy umieścić na jednym z pustych pól, oznaczonych krzyżykiem.

CZ Pokud úkol nesplníte, musíte se vzdát některého předmětu. V dalším tahu se můžete znovu pokusit o splnění úkolu, anebo se můžete vrátit a sebrat jiné předměty. Předmět, kterého jste se vzdali, musí být umístěn zpět na desku do jednoho z prázdných čtverečků s křížkem.

SK Pokiaľ úlohu nesplníte, musíte sa vzdať predmetu. V ďalšom tahu sa môžete znovu pokúsiť splniť úlohu, alebo sa môžete vrátiť a zobrať iné predmety. Predmet, ktorého ste sa vzdali, musíte umiestniť späť na tabuľu do niektorého prázdneho štvorčeka s krížikom.

HU Ha nem sikerült az akció, fel kell áldoznod az egyik nálad levő tárgyat. Amikor újra sorra kerülsz, választhatsz, hogy újra megpróbálod-e, vagy visszaforgatsz még néhány tárgyat begyűjteni. Az elvesztett tárgyad helyezd vissza a játéktáblán található üres mezők egyikére.

GB If you succeed in getting into the half-track or another form of transport, your speed is increased dramatically. Now you can move as many board sections as your roll of the dice.

DE Wenn du es schaffst, in das Raupenfahrzeug einzusteigen oder in ein anderes Transportmittel zu gelangen, erhöht sich deine Geschwindigkeit erheblich. Jetzt kannst du die gewürfelte Anzahl an Feldern vorziehen.

FR Si tu reussis à monter dans le véhicule semi-chenillé ou dans un autre moyen de transport, ta vitesse augmente considérablement. Tu peux alors te déplacer d'un nombre de sections de plateau égal au chiffre que tu as fait avec le dé.

IT Se riesci a salire a bordo del semicingolato o di un altro mezzo di trasporto, la tua velocità aumenta notevolmente. Puoi ora spostarti di tante sezioni del gioco quanti sono i punti che tiri con il dado.

NL Als je in de halftrack of een ander transportmiddel kunt komen, neemt je snelheid drastisch toe. Nu mag je zoveel velden doorgaan als het aantal ogen van je worp.

ES Si logras subir al camión semi-oruga u otro medio de transporte, tu velocidad se incrementa considerablemente. Ahora podrás mover tantas secciones del tablero como te indique el dado.

DK Hvis det lykkes dig at komme ind i halvbæltekøretøjet eller et andet transportmiddel, vil din hastighed øges drastisk. Du kan så bevæge dig hen over lige så mange brætsektioner, som terningen viser.

FI Jos onnistut pääsemään puolitelavaunuun tai johonkin muuhun kulkuvälineeseen, nopeutesi kasvaa huimasti. Voit nyt siirtyä niin monta pelilaudan osaa eteenpäin kuin nopan lukema osoittaa.

SE Om du lyckas ta dig in i terrängbandvagnen eller något annat transportmedel ökas din hastighet dramatiskt. Nu kan du flytta lika många steg på brädet som tärningen visar.

PT Se conseguires entrar no veículo especial ou noutra forma de transporte, a tua velocidade aumenta dramaticamente. Agora podes movimentar-te em tantas secções do tabuleiro quantas a tua pontuação nos dados.

GR Αν καταφέρετε να μπείτε στο ημιφορτηγό ή σε κάποιο άλλο μεταφορικό μέσο, η ταχύτητά σας αυξάνεται σημαντικά. Τώρα μπορείτε να μετακινηθείτε όσα τμήματα του ταμπλό δείχνει η ζαριά σας.

JP **ハーフ トラックや別の乗り物に乗れると、スピードがぐんと速くなります。サイコロの目の数だけ一気にボードを移動できるようになります。**

CN **如果你成功进入半履带车辆或其它形式的交通工具，你的速度即可大大增加。此时，你就可以按照你掷骰子得到的数字在游戏板上移动。**

KR **반궤도 차량 또는 다른 형태의 운송 수단에 성공적으로 도착하면 속도가 매우 빨라집니다. 이제 주사위를 굴려서 나오는 숫자 만큼 보드 섹션에서 이동할 수 있습니다.**

RU Если ты успешно добрался до вездехода или другого вида транспорта, твоя скорость резко увеличится. Теперь ты сможешь продвинуться на столько участков игрового поля, сколько очков выпадет на кубике.

PL Jeżeli uda ci się wsiąść do półgąsienicowki lub innego środka transportu, twoja szybkość znacznie wzrośnie. Możesz teraz przejść przez tyle pól na planszy, ile punktów wyrzuciłeś.

CZ Pokud se vám podaří dostat do polopásového vozu nebo do jiného přepravního prostředku, váš faktor rychlosti se výrazně zvýší. Nyní se můžete posunout o tolik oblastí na desce, kolik hodíte na kostce.

SK Ak sa vám podarí dostať do polopásového vozidla alebo do iného prepravného prostriedku, váš faktor rýchlosti sa výrazne zvýši. Potom sa môžete posúvať o toľko oblastí na tabuli, koľko hodíte na kocke.

HU Ha sikerül feljutnod a Fél lánctalpas járműbe, vagy bármely más közlekedési eszközre, a gyorsaságod bihetetlenül megnő. Annyi játékterületet ugorhatsz át, amennyit a kockával dobtál.

GB **Tip:** Use the half-track to solve the last Challenge!

DE **Tipp:** Versuche die letzte HerausPordenung mit dem Raupenfahrzeug zu überwinden!

FR **Conseil :** utilise le véhicule semi-chenillé pour résoudre le dernier défi !

IT **Suggerimento:** Usa il semicingolato per superare l'ultima sfida!

NL **Tip:** Gebruik de halftrack om de laatste uitdaging op te lossen!

ES **Consejo:** ¡Utiliza el camión semi-oruga para resolver el último Reto!

DK **Tip:** Brug halvbæltekøretøjet til at klare den sidste udPordring!

FI **Vihje:** Käytä viimeisen tehtävän ratkaisemiseen puolitelavaunua!

SE **Ett tips:** Använd terrängbandvagnen för att klara den sista utmaningen!

PT **Sugestão:** Utiliza o veículo especial para resolveres o último Desafio!

GR **Συμβουλή:** Χρησιμοποιήστε το ημιφορτηγό για να ξεπεράσετε την τελευταία Δοκιμασία!

JP **ヒント：ハーフ トラックを利用して最後のチャレンジをクリアしましょう！**

CN **提示，可用半履带车辆闯过最后一关！**

KR **힌트: 반궤도 차량을 사용하여 마지막 도전을 해결합니다!**

RU **Совет:** Для преодоления последней опасности воспользуйся вездеходом!

PL **Wskazówka:** Użyj półgąsienicowki, aby pokonać ostatnie Wyzwanie!

CZ **Tip:** Použijte polopásový vůz k vyřešení posledního úkolu!

SK **Tip:** Použite polopásové vozidlo na vyriešenie poslednej úlohy!

HU **Tipp:** A legutolsó akcióban a Fél lánctalpas járműre is szükséged lesz!

16

GB Roll a "hook" outside the Dragon Fortress and Sam Sinister appears in front of you!

DE Würfelst du außerhalb der Drachen-Festung den "Haken", erscheint Ulrich Unhold!

FR Si tu fais un "crochet" en dehors de la Forteresse du dragon, Sam Sinister se dresse devant toi !

IT Se tiri un "gancio" con il dado mentre sei fuori dalla Fortezza del Dragone, Sam Sinister apparirà davanti a te!

NL Als je buiten het DrakenFort een "haak" gooit verschijnt Sam Sinister!

ES ¡Si sale un "gancho" afuera del Fuerte del Dragón, aparecerá Sam Sinister!

DK Hvis du slår en "krog" uden for Drage-Fæstningen, vil Sam Sinister dukke op foran dig!

FI Jos heität "koukun" Lohikäärmelinnoituksen ulkopuolella, eteesi ilmestyy Sam Sinister!

SE Om du slår en "krok" utanför Drakborgen dyker Sam Sinister upp framför dig!

PT Lança um "gancho" fora da Fortaleza do Dragão e Sam Sinister aparece em frente a ti!

GR Φέρτε την όψη με το "γάντζο" με το ζάρι έξω από το Φρούριο του Δράκου κι ο Σαμ Σίνιστερ θα εμφανιστεί μπροστά σας!

JP ドラゴンの要塞の外でサイコロを転がして「フック」が出ると、シニスター卿が現れます！

CN 如果将“钩子”掷到龙宫之外，恶魔山姆就会出现在你面前！

KR 드래곤 요새 밖에서 "갈고리"가 나오면 악당 샘이 당신 앞에 나타납니다!

RU Выпадет «крюк», когда ты находишься за пределами Крепости Дракона – и перед тобой появится Сэм Синистер!

PL Jeżeli poza terenem Fortecy Smoka wyrzucisz "hak", pojawi się przed tobą Sam Sinister!

CZ Pokud hodíte na kostce „hák" před Dračí pevností, objeví se před vámi Sam Sinister!

SK Ak hodíte na kocke „hák" pred Dračou pevnosťou, objaví sa pred vami Sam Sinister!

HU Ha a Sárkányerődön kívül „horgot" dobsz, Sam Sinister jelenik meg előtted!

GB Choose a skill Factor:
DE Was möchtest du einsetzen?
FR Choisis un Facteur d'adresse :
IT Scegli un Fattore di abilità:
NL Kies een "vaardigheids" Factor:
ES Elige un Factor de habilidad.
DK Vælg en Færdighed:
FI Valitse ominaisuus:
SE Välj en skicklighetsFaktor:
PT Escolhe um Factor de habilidade:
GR Επιλέξτε ενα συντελεστη δεξιότητας:
JP 運、スピード、力のどれかを選びます。
CN 选择一张技能系数卡：
KR 기술 요소 하나를 선택합니다.
RU Выбери какой-нибудь из факторов:
PL Wybierz współczynnik umiejętności:
CZ Vyberte si Faktor dovednosti:
SK Vyberte si Faktor schopnosti:
HU Válassz kettőjük GYORSASÁG-, SZERENCSE- vagy ERŐ-faktora között:

17

GB You lose! Sinister takes one of your items (if you have any)!

DE Verloren! Ulrich Unhold nimmt dir einen deiner Gegenstände ab (sofern du welche besitzt)!

FR Tu as perdu ! Sinister prend un de tes objets (si tu en as) !

IT Hai perso! Sinister si prende uno dei tuoi oggetti (se ne hai)!

NL Verloren! Sinister neemt één van je voorwerpen (als je die hebt)!

ES ¡Pierdes! ¡Sam Sinister se apodera de un artículo tuyo (si tienes alguno)!

DK Du taber! Sinister tager én af dine genstande (hvis du har nogen overhovedet)!

FI Hävisit! Sinister ottaa yhden esineistäsi (jos sinulla on esineitä)!

SE Du förlorar! Sinister tar ett av dina föremål (om du har några)!

PT Perdeste! Sinister tira-te um dos teus objectos (se tiveres algum)!

GR Χάσατε! Ο Σίνιστερ θα πάρει ένα από τα αντικείμενά σας (εάν έχετε)!

JP 負けてしまいました！アイテムを持っている場合はシニスター卿に1つ取られてしまいます！

CN 你输了！恶魔要拿走你的一件装备（如果还剩的话）！

KR 당신이 졌습니다! 악당이 당신의 아이템 하나를 가져갑니다(아이템이 있는 경우)!

RU Ты проиграл! Синистер забирает один из твоих предметов (если они у тебя есть)!

PL Przegrałeś! Sinister zabiera Ci jeden z przedmiotów (jeżeli tylko jakieś posiadasz)!

CZ Prohráli jste! Sinister vám vezme některý z předmětů (pokud nějaký máte)!

SK Prehrali ste! Sinister vám zoberie niektorý predmet (pokiaľ nejaký máte)!

HU Vesztettél! Sinister-nek kell adnod a nálad levő tárgyak egyikét (persze csak, ha van nálad valami)!

18

GB You win! Take an item from Sinister (if he has any)!

DE Gewonnen! Suche dir einen von Ulrichs Gegenständen aus (sofern er welche besitzt)!

FR Tu as gagné ! Prends un objet à Sinister (s'il en a) !

IT Hai vinto!! Prendi uno degli oggetti di Sinister (se ne ha)!

NL Gewonnen! Neem een voorwerp van Sinister (als hij die heeft)!

ES ¡Tú ganas! ¡ Toma un artículo de Sinister (si tiene alguno)!

DK Du vinder! Tag en genstand fra Sinister (hvis han har nogen overhovedet)!

FI Voitit! Ota esine Sinisteriltä (jos hänellä on esineitä)!

SE Du vinner! Ta ett föremål från Sinister (om han har några)!

PT Ganhaste! Tira um objecto a Sinister (se ele tiver algum)!

GR Κερδίσατε! Πάρτε ένα αντικείμενο από το Σίνιστερ (εάν έχει κάτι)!

JP あなたの勝ちです！シニスター卿がアイテムを持っている場合は、1つ取ってください！

CN 你赢了！取一件恶魔的装备（如果他还有的话）！

KR 당신이 이겼습니다! 악당의 아이템 하나를 가져옵니다(아이템이 있는 경우)!

RU Ты выиграл! Забери предмет у Синистера (если у него есть)!

PL Wygrałeś! Zabierz jeden z przedmiotów Sama Sinistera (jeżeli tylko jakieś posiada)!

CZ Vyhráli jste! Vezměte si předmět od Sinistera (pokud nějaký má)!

SK Vyhrali ste! Zoberte si predmet od Sinistera (pokiaľ nejaký má)!

HU Nyertél! Tied Sinister egyik tárgya (persze csak, ha van nála valami)!

19

GB Rolled a "hook"? Roll again! Scores are tied? Roll again!

DE Den "Haken" gewürfelt? Würfle noch einmal! Eure Gesamtpunktzahlen sind gleich? Würfle noch einmal!

FR Tu as fait un "crochet" ? Relance le dé ! Vos scores sont égaux ? Relance le dé !

IT Hai tirato un "gancio"? Tira nuovamente il dado! I punteggi sono uguali? Tira nuovamente il dado!

NL Heb je een "haak" gegooid? Gooi opnieuw! Gelijke stand? Gooi opnieuw!

ES ¿Ha salido un "gancho"? ¡Tira el dado de nuevo! ¿Hay empate? ¡Tira el dado de nuevo!

DK Slog du en "krog"? Slå igen! Er der uafgjort? Slå igen!

FI Heititkö "koukun"? Heitä uudelleen! Tasapeli? Heitä uudelleen!

SE Slog du en "krok"? Slå igen! Samma poäng? Slå igen!

PT Lançaste um "gancho?" Lança novamente! As contagens são iguais? Lança novamente!

GR Φέρατε την όψη με το γάντζο; Ρίξτε ξανά! Φέρατε ισοπαλία; Ρίξτε ξανά!

JP 「フック」が出たら、もう1回サイコロを転がせます！スコアと同じ数の目が出たら、もう1回サイコロを転がせます！

CN 掷到 "钩子" 了？ 再掷一次！打成平手？ 再掷一次！

KR 갈고리가 나오고, 동점일경우 다시 던집니다.

RU Выпал «крюк»? Бросай снова! Счет сравнялся? Бросай снова!

PL Wyrzuciłeś „hak"? Rzucasz jeszcze raz! Remis? Rzucasz jeszcze raz!

CZ Hodili jste „hák"? Házejte znovu! Skóre jsou stejná? Házejte znovu!

SK Hodili ste „hák"? Hádžte znovu! Skóre sú rovnaké? Hádžte znovu!

HU „Horgot" dobtál? Dobj újra! Döntetlen? Dobj újra!

20

GB Every time you want to get passed a baddie, you have to do battle.

DE Jedes Mal, wenn du einem Bösewicht begegnest, musst du gegen ihn antreten.

FR Chaque fois que tu passes devant un méchant, tu dois lui livrer bataille.

IT Ogni volta che devi superare un "cattivo", dovrai combattere!

NL Elke keer dat je voorbij één boef wilt gaan, moet je ervoor vechten.

ES Cada vez que quieras superar a un malo, tendrás que librar una batalla.

DK Hver gang, du vil forbi én af skurkene, vil du skulle kæmpe.

FI Joudut taistelemaan joka kerta, kun haluat ohittaa roiston.

SE Varje gång du vill ta dig förbi en skurk måste du kämpa.

PT Sempre que quiseres passar por um vilão terás que o combater.

GR Κάθε φορά που θέλετε περάσετε από ένα κακό, πρέπει να δώσετε μάχη.

JP 悪者が待ち構える場所は、戦わないと通り抜けられません。

CN 每次想击败一个坏蛋时，你必须搏斗一番。

KR 악당을 지나가려면 언제나 전투를 해야 합니다.

RU Каждый раз, когда ты хочешь пройти мимо злодея, тебе придется сражаться.

PL Ilekroć chcesz przejść obok złoczyńcy, musisz z nim walczyć.

CZ Pokaždé, když budete chtít projít přes padoucha, musíte bojovat.

SK Vždy, keď budete chcieť prejsť cez zloduha, musíte bojovať.

HU Valahányszor egy „gonosz" kerül az utadba, szembe kell szállnod vele.

GB Choose a skill Factor:
DE Was möchtest du einsetzen?
FR Choisis un Facteur d'adresse :
IT Scegli un Fattore di abilità:
NL Kies een "vaardigheids" Factor:
ES Elige un Factor de habilidad.
DK Vælg en Færdighed:
FI Valitse ominaisuus:
SE Välj en skicklighetsFaktor:
PT Escolhe um Factor de habilidade:
GR Επιλέξτε ένα συντελεστή δεξιότητας:
JP 運、スピード、力のどれかを選びます。
CN 选择一张技能系数卡：
KR 기술 요소 하나를 선택합니다.
RU Выбери какой-нибудь из факторов:
PL Wybierz współczynnik umiejętności:
CZ Vyberte si Faktor dovedností:
SK Vyberte si Faktor schopností:
HU Válassz kettőjük GYORSASÁG-, SZERENCSE- vagy ERŐ-Faktora között:

GB The winner's reward is always to take an item from the loser (if he has any).

DE Der Sieger darf seinem Gegenüber einen Gegenstand abnehmen (sofern er welche besitzt).

FR La récompense du gagnant est toujours de prendre un objet au perdant (s'il en a).

IT Il premio del vincitore consiste sempre nel prendere un oggetto al perdente (se ne ha).

NL De winnaar mag altijd een voorwerp van de verliezer overnemen (als hij die heeft).

ES El premio de los ganadores consiste siempre en apoderarse de un artículo de los perdedores (si los tienen).

DK Vinderens belønning er altid at tage en genstand fra taberen (hvis taberen altså overhovedet har nogen genstande).

FI Voittaja saa aina valita yhden hävinneen esineistä (jos hänellä on esineitä).

SE Vinnarens belöning är alltid att ta ett föremål från förloraren (om han har något).

PT A recompensa do vencedor é sempre tirar um objecto ao perdedor (se ele tiver algum).

GR Η ανταμοιβή του νικητή είναι πάντα η απόκτηση ενός αντικειμένου από τον χαμένο (εάν έχει).

JP 勝った側は、負けた側が持っているアイテムを1つ取れます。

CN 胜利者的奖励就是从败者那里取走一件装备（如果他还有的话）。

KR 이긴 사람은 언제나 진 사람의 아이템을 하나 가질 수 있습니다(아이템이 있는 경우).

RU Награда победителю всегда одна и та же: он забирает предмет у проигравшего (если у него есть).

PL Nagroda dla zwycięzcy jest zawsze jeden z przedmiotów pokonanego (jeżeli tylko jakieś posiada)!

CZ Cena pro vítěze je vždy odebrání předmětu poraženému (pokud nějaký předmět má).

SK Cena pre víťaza je vždy získanie predmetu od porazeného (pokiaľ nejaký predmet má).

HU A győztes jutalma minden esetben a vesztestől levő tárgyak egyike (ha van nála valami).

GB The expedition is completed when the Golden Dragon is found.
Note that if you work together with the other players, it will be easier to finish the game, i.e. add together the points from your item cards and then add the dice roll.

DE Die Expedition gilt als beendet, wenn der Goldene Drache gefunden wurde. Denke daran, dass es leichter wird, das Spiel zu beenden, wenn du mit anderen Spielern zusammen arbeitest. D.h. summiere die Punkte aller Gegenstandskarten und die Faktoren deiner Helden und addiere hierzu die gewürfelte Zahl.

FR L'expédition est victorieuse quand le Dragon d'Or est trouvé.
Note que si tu collabores avec les autres joueurs, il vous sera plus facile de finir le jeu en ajoutant d'abord les points de vos cartes objet et les facteurs de vos héros, puis en ajoutant au total le chiffre indiqué par le dé.

IT La spedizione finisce quando trovi il Dragone d'Oro.
Tieni presente che collaborando con gli altri giocatori sarà più facile completare il gioco, cioè somma i punti delle carte oggetto e i fattori dei tuoi eroi, poi aggiungi i punti ottenuti con il dado.

NL De expeditie is volbracht als de Gouden Draak gevonden is.
Let erop dat als je samen met andere spelers werkt, het gemakkelijker wordt het spel te beëindigen, d.w.z. tel de punten van je voorwerpkaarten en de factoren van je helden op, en tel de waarde van je worp erbij op.

ES La expedición se termina cuando hayas encontrado el Dragón Dorado.
Ten en cuenta que si colaboras con otros jugadores, será más fácil terminar el juego, p.ej., suma todos los puntos de tus tarjetas de artículos y tus factores de héroes y después añade el número que salga del dado.

DK Ekspeditionen er fuldført, når den Gyldne Drage bliver fundet.
Bemærk, at det er lettere at gøre spillet færdig, hvis spillerne arbejder sammen: Læg pointene fra jeres genstandskort og jeres heltes færdigheder sammen, og tilføj derefter terningekastet.

FI Tutkimusretki päättyy kun Kultainen lohikäärme on löytynyt.
Huomaa, että jos pelaat yhdessä toisen pelaajan kanssa, peli etenee nopeammin. Voitte tällöin laskea yhteen esinekorttien pisteet sekä sankareidenne ominaisuudet ja lisätä niihin arpakuution lukeman.

SE Expeditionen är avslutad när någon funnit den Gyllene draken.
Om du samarbetar med de andra spelarna är det enklare att klara av spelet. Det gör ni genom att lägga ihop poängen från dina föremålskort att dina hjältars faktorer och sedan lägga till vad tärningen visar.

PT A expedição termina quando encontrares o Dragão Dourado.
Repara que se trabalhares em equipa com os outros jogadores será mais fácil acabares o jogo, ou seja, soma os pontos dos teus cartões de objecto com os factores dos teus heróis e depois adiciona o valor que obtiveste quando lançaste os dados.

GR Η αποστολή ολοκληρώνεται όταν βρεθεί ο Χρυσός Δράκος.
Σημειώστε ότι αν συνεργάζεστε με άλλους παίκτες, θα είναι ευκολότερο να τελειώσετε το παιχνίδι, δηλ. προσθέστε τους πόντους από τις κάρτες σας αντικειμένων και τους παράγοντες των ηρώων και μετά προσθέστε τη ζαριά.

JP ゴールデンドラゴンを見つけたら冒険旅行は終わりです。
お友達と協力するとゲームを終えるのが簡単になります。アイテム カードの点数とヒーローの持ち点を足して、さらにサイコロの目の数を足します。

CN 当金龙被发现时，探险就结束了。
请注意如果你和其他游戏者合作，就更容易取胜。例如，可将装备卡上的分数都加起来，还可以将骰子掷得数目也加起来。

KR 황금 용을 찾으면 탐험은 끝납니다.
다른 참가자와 협동하면 게임을 더 쉽게 끝낼 수 있습니다. 예를 들어, 아이템 카드와 영웅 요소의 점수를 더한 다음 주사위를 굴려서 나온 숫자를 더합니다.

RU Экспедиция заканчивается, когда игрок находит Золотого Дракона.
Учти, что быстрей завершить игру можно, если ты играешь вместе с другими игроками. Например, можно прибавить очки на твоей карточке с предметом к факторам твоих героев, и затем добавить очки, брошив кубик.

PL Wyprawa zostanie zakończona, kiedy Złoty Smok zostanie odnaleziony.
Należy pamiętać, że jeżeli współpracujemy z innymi graczami, to łatwiej jest skończyć grę, tj. dodać wszystkie punkty z kart przedmiotów i współczynniki bohaterów, a następnie to, co wyrzuciliśmy kostką.

CZ Expedice končí, pokud některý hráč najde Zlatého draka.
Hru snadněji dokončíte, pokud budete spolupracovat s ostatními hráči – sečtěte společné body z vašich karet předmětů a faktorů hrdinů a nakonec připočítejte hozenou hodnotu na kostce.

SK Expedícia končí, keď niektorý hráč nájde Zlatého draka.
Hru jednoduchšie dokončíte, keď budete spolupracovať s ostatnými hráčmi – spočítajte spoločné body z vašich kariet predmetov a faktorov hrdinov a nakoniec pripočítajte hodenú hodnotu na kocke.

HU Az expedíció akkor ér véget, amikor megtalálod az Aranysárkányt.
Ne feledd, ha összejátszol más játékosokkal, akkor könnyebb lesz végigjátszani a játékot, például összeadhatod a tárgyat jelölő kártyáid pontjait és hősöd faktorait, majd az eredményhez hozzáadhatod a kockadobás értékét.

4+3=7

3

1

2+3=5

GB The player with most points wins. Check the item cards to see how many points each item you are carrying is worth. Note that jewels are worth 4 points each.

DE Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt. Den Gegenstandskarten kannst du entnehmen, wie viele Punkte deine einzelnen Gegenstände wert sind. Hinweis: jeder Edelstein ist 4 Punkte wert.

FR Le joueur qui a le plus de points a gagné. Contrôle sur les cartes objet le nombre de points que vaut chaque objet que tu portes. Note que les bijoux valent 4 points chacun.

IT Vince il giocatore con il punteggio più alto. Controlla le carte oggetto per verificare il valore, in punti, degli oggetti in tuo possesso. Ciascun gioiello vale 4 punti.

NL De speler met de meeste punten is de winnaar. Op de voorwerpkaarten staat hoeveel punten de voorwerpen die je draagt waard zijn. NB. Juwelen zijn 4 punten per stuk waard.

ES El jugador con más puntos será el ganador. Controla las fichas de artículos para ver los puntos de cada ficha en tu posesión. Recuerda que las joyas valen 4 puntos.

DK Den spiller, der har flest point, vinder. Se på genstandskortene for at se, hvor mange point hver af genstandene er værd. Bemærk, at juvelerne hver især er 4 point værd.

FI Eniten pisteitä kerännyt pelaaja voittaa. Katso esinekortista, monenko pisteen arvoisia kantamasi esineet ovat. Jalokivet ovat kukin 4 pisteen arvoisia.

SE Den spelare som har flest poäng vinner. Kolla föremålskorten för att se hur många poäng varje föremål du har är värt. Observera att juvelerna är värda 4 poäng styck.

PT O jogador com mais pontos ganha. Verifica os cartões de objecto para ver quantos pontos vale cada objecto que estás a transportar. Não te esqueças que as jóias valem 4 pontos cada.

GR Κερδίζει ο παίκτης με τους περισσότερους πόντους. Ελέγξτε τις κάρτες αντικειμένων για να δείτε πόσους πόντους αξίζει το κάθε αντικείμενο που κουβαλάτε. Σημειώστε ότι το κάθε πετράδι αξίζει 4 πόντους.

JP 一番得点の高い人の勝ちです。アイテム カードをチェックして、自分が持っているアイテムがそれぞれ何点か確かめましょう。宝石を持っていると4点もらえます。

CN 分数最高的人获胜。查看你所携带的每张装备卡的分数。请注意，珠宝值 4 分。

KR 점수가 가장 많은 참가자가 승리합니다. 여러분이 가지고 있는 아이템의 점수를 보려면 아이템 카드를 확인합니다. 보석은 4점입니다.

RU Игрок с наибольшим числом очков выигрывает. Посмотри карточки с предметами, чтобы узнать, сколько очков дает каждый из предметов, которые ты несешь с собой. Учти, что драгоценный камень дает четыре очка.

PL Wygrywa gracz z największą liczbą punktów. Sprawdź na kartach przedmiotów, ile punktów są warte posiadane przez Ciebie przedmioty. Pamiętaj, że klejnoty warte są 4 punkty.

CZ Vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů. Na kartách s předměty zjistíte, kolik bodů získáváte za jednotlivé předměty, které máte u sebe. Každý drahokam se počítá za čtyři body.

SK Vyhráva hráč s najvyšším počtom bodov. Na kartách s predmetmi zistíte, koľko bodov získavate za jednotlivé predmety, ktoré máte pri sebe. Každý drahokam sa počíta za štyri body.

HU A legtöbb pontot elérő játékos nyer. A tárgyat jelölő kártyákról olvashatod le az egyes tárgyak értékét. Add össze az értéküket. Figyelem: A gyémántok 4 pontot érnek.

24

GB
Customise your Orient Expedition by rearranging the board sections.

DE
Die Brettteile der Orient Expedition lassen sich immer wieder neu anordnen.

FR
Modifie ton Orient Expedition en montant autrement les sections de plateau.

IT
Puoi personalizzare Orient Expedition disponendo diversamente le varie sezioni del gioco.

NL
Verander jouw Orient Expeditie door de velden in een andere volgorde te leggen.

ES
Personaliza tu Orient Expedition cambiando las secciones del tablero.

DK
Du kan lave din egen Orient Expedition ved at anbringe brætsektionerne på en anden måde.

FI
Voit muunnella Orient Expedition -pelilautaa vaihtamalla osien paikkaa.

SE
Anpassa din Orient Expedition genom att arrangera om brädets delar.

PT
Personaliza a tua Expedição ao Oriente voltando a dispor as secções do tabuleiro.

GR
Προσαρμόστε την Orient Expedition αλλάζοντας θέση στα κομμάτια του ταμπλό.

JP
ボードの並べ方を変えて、自分だけの世界の冒険シリーズ　東洋の神秘を作りましょう。

CN
重新安排游戏板的部分，即可将东方探险个性化。

KR
보드 섹션을 다시 배열하여 오리엔트 탐험을 새롭게 만들 수 있습니다.

RU
Ты можешь переделать свою Восточную экспедицию, расположив по-другому участки игрового поля.

PL
Możesz dostosowywać Orient Expedition, ustawiając odpowiednio sekcje planszy.

CZ
Orientální expedici si můžete libovolně upravit přestavěním oblastí na hrací desce.

SK
Orientálnu expedíciu si môžete ľubovoľne upraviť prestavaním oblastí na hernej tabuli.

HU
A játékterületek átrendezésével alakítsd át az Orient Expedition-t kedved szerint.

GB Collect them all!
Other boxes in the LEGO Orient Expedition range can be added to extend the game and increase the number of players. Other sets contain vehicles, items, challenges, and more heroes and baddies!
You can even extend your adventure by linking up your Orient Expedition – China with the Orient Expedition – India and the Orient Expedition – Mount Everest games.

DE Sammle sie alle!
Das Spiel lässt sich mit anderen Produkten aus der LEGO Orient Expedition ausbauen. So können auch mehrere Spieler teilnehmen. Die anderen Sets enthalten Fahrzeuge, Gegenstände, Aufgaben und noch mehr Helden und Bösewichte! Auch andere Orient Expedition-Spiele, wie Indien oder Mount Everest, eignen sich ideal zur Ergänzung der Orient Expedition – China.

FR Collectionne-les toutes !
Tu peux ajouter d'autres boîtes de la série LEGO Orient Expedition pour prolonger le jeu et augmenter le nombre de joueurs. D'autres sets contiennent des véhicules, des objets, des défis et de nouveaux héros et méchants !
Tu peux même élargir ton terrain d'aventure en combinant Orient Expedition – Chine avec les jeux Orient Expedition – Inde et Orient Expedition – Mont Everest.

IT Collezionali tutti!
Puoi aggiungere altri set della serie LEGO Orient Expedition, per ampliare il gioco ed aumentare il numero di giocatori. Gli altri set contengono veicoli, oggetti e sfide – nonché altri eroi e cattivi!
Puoi anche ampliare l'avventura associando Orient Expedition – China ai giochi Orient Expedition – India ed Orient Expedition – Mount Everest.

NL Spaar ze allemaal!
Met andere dozen uit het LEGO Orient Expedition assortiment kun je het spel uitbreiden en het aantal deelnemers vergroten. De andere sets bevatten vervoermiddelen, voorwerpen, opdrachten en meer helden en boeven!
Je kunt je avontuur zelfs uitbreiden door Orient Expedition – China aan het Orient Expedition – India en Orient Expedition – Mount Everest spel te koppelen.

ES ¡Colecciónalas todas!
Se pueden añadir otras cajas de la serie LEGO Orient Expedition para ampliar el juego y aumentar el número de jugadores. ¡Los otros sets contienen vehículos, artículos, retos y más héroes y malos!
Incluso podrás ampliar tu aventura conectando tu Orient Expedition – China con el Orient Expedition – India y los juegos Orient Expedition – Mount Everest.

DK Saml på dem!
Der findes flere andre æsker i LEGO Orient Expedition serien, der kan bruges til at udvide spillet og øge antallet af spillere. Der findes sæt, der indeholder køretøjer, genstande, udfordringer samt flere helte og skurke!
Du kan også udvide dit eventyr ved at forbinde Orient Expedition – Kina med spillene Orient Expedition – Indien og Orient Expedition – Mount Everest.

FI Kerää ne kaikki!
Peliä voidaan laajentaa ja pelaajien määrää lisätä muilla LEGO Orient Expedition -valikoiman rasioilla. Muut rasiat sisältävät ajoneuvoja, esineitä, tehtäviä sekä lisää sankareita ja roistoja!
Orient Expedition – China -peliä voidaan pelata myös yhdessä Orient Expedition – India ja Orient Expedition – Mount Everest -pelien kanssa.

SE Samla på allihop!
Andra askar från LEGO Orient Expedition serien kan läggas till så att spelet utvidgas och antalet spelare kan ökas. Andra set innehåller transportmedel, föremål, utmaningar och fler hjältar och skurkar!
Du kan även utvidga äventyret genom att sätta ihop Orient Expedition – Kina med spelen Orient Expedition – Indien och Orient Expedition – Mount Everest.

PT Colecciona-os todos!
Podem acrescentar-se outras caixas da gama LEGO Orient Expedition para ampliar o jogo e aumentar o número de jogadores. Os outros conjuntos contêm veículos, objectos, desafios e mais heróis e vilões!
Podes mesmo prolongar a tua aventura juntando Orient Expedition –China aos jogos Orient Expedition – Índia e Orient Expedition – Monte Evereste.

GR Μαζέψτε τα όλα!
Μπορούν να προστεθούν κι άλλα κουτιά της σειράς LEGO Orient Expedition για να μεγαλώσει το παιχνίδι και να αυξηθεί ο αριθμός των παικτών. Τα άλλα σετ περιέχουν οχήματα, αντικείμενα, δοκιμασίες κι άλλους ήρωες και κακούς!
Ακόμα, μπορείτε να μεγαλώσετε την περιπέτειά σας συνδέοντας το Orient Expedition – China με τα παιχνίδια Orient Expedition – India και Orient Expedition – Mount Everest.

JP 他の冒険シリーズセットも集めましょう！
レゴ世界の冒険シリーズ　東洋の神秘の他の冒険を加えると、ゲームの内容を広げてプレーヤーの数を増やすことができます。他のセットに　、乗り物やアイテム、チャレンジ、ヒーロー、悪者が入っています。
また、レゴ世界の冒険シリーズ中国編にレゴ世界の冒険シリーズインド編やレゴ世界の冒険シリーズ エベレスト山編などのゲームを組み合わせて、いろいろな冒険を楽しむこともできます。

CN 全部收集起来！
可以加进乐高东方探险系列中的其它产品，扩展游戏，并增加游戏者。其它产品中含有汽车、装备、挑战，以及更多的英雄和坏蛋！
你甚至可以把东方探险－中国和东方探险－印度以及东方探险－珠穆朗玛峰结合起来，扩展你的探险历程。

KR 모두 모으자!
레고 오리엔트 탐험에 속하는 다른 상자를 추가하여 게임을 확장하고 게임 참가자의 수를 늘릴 수 있습니다. 다른 세트에는 탈것, 아이템, 도전 및 더 많은 영웅과 악당이 있습니다!
오리엔트 탐험 – 중국을 오리엔트 탐험 – 인도 및 오리엔트 탐험 – 에베레스트 산 게임과 연결하여 모험을 확장할 수 있습니다.

RU Собери всех!
Чтобы расширить игровое поле и увеличить количество игроков, ты можешь добавить другие коробки из серии Восточные экспедиции LEGO. В других наборах есть средства транспорта, предметы, опасности и дополнительные герои и злодеи!
Ты даже можешь сделать свое приключение еще более разнообразным, соединив набор Восточная экспедиция – Китай с игровыми наборами Восточная экспедиция – Индия и Восточная экспедиция – Гора Эверест.

PL Zbierz wszystkie zestawy!
Można dodać inne zestawy z serii LEGO Orient Expedition, aby przedłużyć grę i zwiększyć ilość graczy. Inne zestawy zawierają pojazdy, przedmioty, zadania oraz więcej bohaterów i czarnych charakterów!
Możesz przeżyć znacznie więcej przygód w Orient Expedition – China, łącząc ją z grami Orient Expedition – Indie oraz Orient Expedition – Mount Everest.

CZ Sežeňte si je všechny!
Pokud chcete rozšířit hru a zvýšit počet hráčů, můžete přidat další sady ze série LEGO Orient Expedition. V jiných sadách naleznete další vozidla, předměty, úkoly a více hrdinů i padouchů!
Můžete si dokonce vytvořit jedno obrovské dobrodružství propojením orientálních expedic do Číny, Indie a na Mount Everest - stačí spojit desky Orient Expedition – China, Orient Expedition – India a Orient Expedition – Mount Everest.

SK Zožeňte si všetky hry!
Ak chcete rozšíriť hru a zvýšiť počet hráčov, môžete pridať ďalšie súpravy zo série LEGO Orient Expedition. V iných súpravách nájdete ďalšie vozidlá, predmety, úlohy a viac hrdinov aj zlosynov!
Môžete si dokonca vytvoriť jedno obrovské dobrodružstvo prepojením orientálnych expedícií do Číny, Indie a na Mount Everest - stačí spojiť tabule Orient Expedition – China, Orient Expedition – India a Orient Expedition – Mount Everest.

HU Szerezd meg mind!
A LEGO Orient Expedition sorozat további tagjaival még érdekesebbé teheted a játékot, amely akár újabb játékostárssal is bővülhet. A készletek járműveket, tárgyakat, akciókat, és még több hőst és gonoszt tartalmaznak!
Még több kalandban lehet részed, ha összekapcsolod az Orient Expedition – China játékot az Orient Expedition – India, valamint az Orient Expedition – Mount Everest játékokkal.